Nur für Club Nintendo Mitglieder kostenlos gegen Coupon



Artikel-Nr.: 5009501

CLUB Nintendo®

Jahrgang 7
Ausgabe 1
Januar 1995

Wario Blast

Wario meets Bomberman!



Crazy Chase

Verrückte Abenteuer mit Kid Klown!

Und...

...Tips & Tricks zu Super Punch-Out, Mega Man III, Wario´s Woods und vieles mehr...

Original Nintendo Qualitäts-Siegel™



INHALT 1/95



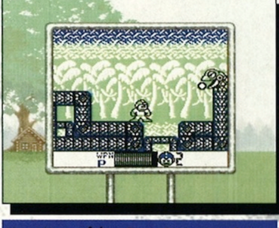
6

Kid Klown wirkt schwer gehetzt ...



16

Ein Klassiker in neuem Abenteuer: Pac Man 2



52

Mega Man auf dem Game Boy – zum Dritten



70

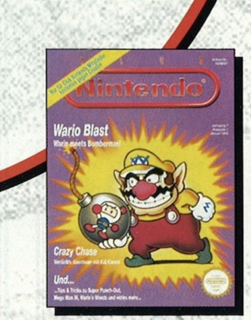
Für NES-Strategen: Wario's Woods

Super Nintendo

NES

Game Boy

CN-Special



Liebe Leser,

kaum hat das neue Jahr begonnen, da sind wir schon wieder in der glücklichen Lage, Euch ein paar brandheiße Spielehighlights für die verschiedenen Nintendo-Systeme vorzustellen. Den Anfang macht Kid Klown, der total verrückte Held in einem innovativen Action-Spiel („Crazy Chase"), das in Japan hergestellt wurde und in Sachen „Schwarzer Humor" neue Maßstäbe setzt. Weiter geht's mit „Super Punch-Out" und „Pac-Man 2", zwei Videospielklassikern, die in diesem Jahr in neuem Gewand ein sensationelles Comeback auf dem Super Nintendo feiern werden. Apropos „Comeback": Auch der Game Boy wird in diesem Jahr wieder Schlagzeilen machen. Dafür sorgt unter anderem die „Game Boy Special Edition", die wir zusammen mit dem japanischen „Virtual Boy" auf Seite 36 vorstellen werden. Und was es sonst noch neues gibt ...? Lest am besten das Heft. Viel Spaß dabei wünscht Euch ...

Eure Club Nintendo Redaktion

Auf Wiedersehen, Ron!

Ron S. Lakos, seines Zeichens Publication Manager und Chefredakteur des Club Nintendo Magazins, verließ zum Jahreswechsel Nintendo. Als ein Mann der ersten Stunde, begann er seine Tätigkeit zeitgleich mit dem Aufbau von Nintendo of Europe in Großostheim und half tatkräftig mit, den Club Nintendo bei einem Millionenpublikum bekannt zu machen. Unter seiner Obhut wuchs das Club Nintendo-Magazin aus den Kinderschuhen zur heutigen Reife, und zahlreiche Fachbücher aus dem Publication Department wurden Megaseller. Die gesamte Redaktion wünscht Ron gutes Gelingen für seine neuen, verantwortungsvollen Aufgaben!

MAILBOX

Affenhilfsaktion

Hallo Club...äh, wie war doch gleich der Name? Ach ja... Nintendo!
Also ich bin der Alexander und bin ein super, super, super großer Fan von Nintendo und der Club Zeitschrift, die übrigens Mario Power und Donkey Kong Stärke hat. Ich habe gehört, daß Donkey Kong fast erstickt wäre vor lauter Fanpost und sich deshalb nach England in einen Zoo zurückgezogen hat. Als ich in den Herbstferien dort war, gab er mir eine Menge Poster, die ich an Kinder verteilen sollte, weil er sonst gleich erkannt worden wäre und man ihn überrannt hätte. Deshalb bitte ich Euch, ihn mit der Fanpost etwas zu verschonen. Und zum Dank schicke ich Euch eines von den begehrten Postern.

Alexander Glausch, Berlin



Nun, äh, wie war doch gleich Dein Name, ach ja, Alexander, das ist ja alles sehr mysteriös! Uns hat Donkey Kong nämlich gerade in den Ohren gelegen mit der Feststellung, daß seiner Meinung nach noch viel zu viel Briefe an Mario adressiert sind. Spätestens seit „Donkey Kong Country" glaubt der Affe, er sei der Nintendo Superstar Nummer 1.

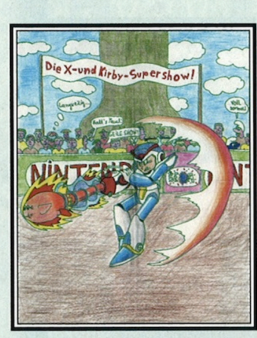
Angesteckt

Hallo Club Nintendo,
was in den sechziger Jahren die Beatles-Mania war, ist heute wohl die Mario-Tetris-Mania. Angefangen hat die „Sucht" in meiner Familie, als meine bessere Hälfte vor drei Jahren auf die Frage nach einem Weihnachtsgeschenk antwortete: „Meine Schüler haben so Computerspiele für die Tasche, die scheinen echt spannend zu sein." So kam ein Pauker Mitte 40 zu seinem Game Boy und bald auch zur Nintendo-Konsole, da wir Tetris im Wettkampf spielen wollten. Mario schien uns zunächst zu kindlich – aber wir wollten ja nur mal sehen, wie das Spiel aussieht. Von wegen kindlich! Oder wie war das mit dem Kind im Mann und in der Frau? Auf den Fotos, die ich mitgeschickt habe, sind meine Eltern zu sehen, die offensichtlich den Kinderschuhen auch noch nicht entwachsen sind – trotz ihres fortgeschrittenen Alters von 67 und 71 Jahren. Beide sind ein echtes Rentnerteam, das sich auch beim Grillen im Freien nicht von der Jagd nach High Scores abhalten läßt. Meine alte Dame spielte Mario zuerst auf meiner Geburtstagsfete und war nach dem ersten Kontakt mit dem Controller für den Rest der Fete nicht mehr „anwesend". Nachdem sie sich dann ihre eigene Nintendo-Konsole zugelegt hatte, schaffte sie „Super Mario Bros." ruckzuck und hatte auch ohne Spieleberater schnell alle Tricks und Kniffs gefunden. Diese gab sie uns nach getaner Arbeit telefonisch durch, immer stolz, diese Tricks vor uns gefunden zu haben. Mein Vater beklagte sich nur einmal bei mir über meine Mutter. Inzwischen gibt es bei Tetris echte Wettkämpfe. Die jeweiligen High Scores werden schriftlich notiert. Na, sind das Spielerprofile?

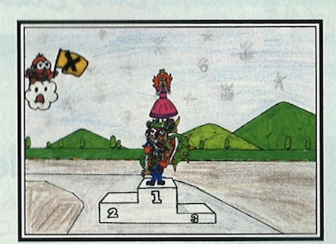
Friederike Lisken, Düsseldorf



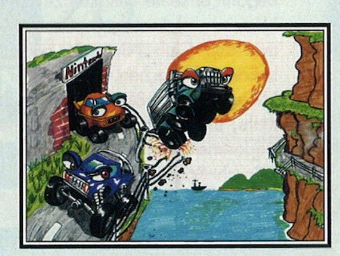
GALERIE



Daniel Mecklenbeck, Nickenick



Sven Flick, Bechtolsheim



Jens Nienhardt, Kolitzheim



Jochen Isensee, Leiferde

JOKE BOX

„Mami, Mami, ich habe Batterien gefunden." „Wo denn?" „In Opas Herzschrittmacher." „Und was sagte er?" „Arrggghh!"
(Kai Wommelsdorf, Nortorf)

Ein kleiner Junge fährt mit dem Fahrrad langsam vor der Straßenbahn her. Das geht eine ganze Weile so. Endlich ruft der Straßenbahnfahrer empört: „Lausebengel, kannst Du nicht von den Schienen runter?" „Ich schon, aber Du nicht!" grinst der Junge.
(Michael Grüßhaber, Mainz)

Balduin hat seine erste Reitstunde hinter sich. Erschöpft sinkt er vom Pferd. „Na, hat's Spaß gemacht?" erkundigt sich die Mutter. „Sprich nicht von Spaß! Ich hätte nie geglaubt, daß ein Tier, das mit Heu gefüllt ist, so hart sein kann!"
(Tobias Heuken, Münster)

„Du," sagt ein Ostfriese zu seinem Freund, „der Hinnerk hat einen Storch mit einem Specht gekreuzt und so einen Sporch gezüchtet." „Und was ist so besonders an dem Sporch?" „Er kann anklopfen, wenn er ein Baby bringt."
(Tobias Heuken, Münster)

Treffen sich zwei Babys. Sagt das eine: „Du, ich glaube ich bin ein Junge." „Echt, wie hast Du das denn herausgefunden?" fragt das andere Baby. Ganz geheimnisvoll und verschämt hebt das erste den Strampelanzug hoch: „Siehste... ich habe blaue Söckchen an!"
(Tom Strauß, Freiberg)

Luigi sitzt auf dem Super Nintendo. Mario kommt vorbei: „Luigi, ich denke, Du mußtest mal auf die Toilette und nun sitzt Du auf dem Super Nintendo. Was soll das?" „Na ja, auf dem Bildschirm steht doch: Code eingeben!"
(Tom Strauß, Freiberg)

??? QUESTION MARK ???

Frage:
Wieso kommt das Club-Heft jetzt, wo so viele Spiele erscheinen, nicht monatlich?
(Dirk Wonhöfer, Neusäß)

Antwort:
Weil wir froh sind, wenn wir wenigstens alle zwei Monate einigermaßen pünktlich zu Eurer Verfügung stehen.

Frage:
Erscheint bald mal ein Game Boy Spieleberater 2? Wenn ja, wann?
(Tom Strauß, Freiberg)

Antwort:
Das war ja wohl Gedankenübertragung. Gerade im Dezember haben wir den zweiten Game Boy Spieleberater vollgestopft mit Tips und Tricks und einem speziellen Super Game Boy Kapitel fertiggestellt. Seitdem ist das 148 Seiten starke Buch dort erhältlich, wo es auch die Nintendo Spiele gibt.

Frage:
Kann man „Donkey Kong Country" eigentlich zu zweit spielen?
(Christian Suren, Heilbronn)

Antwort:
Ja, entweder Level für Level nacheinander oder zusammen in einem Level als „Tag Team", das heißt, einer steuert Donkey und der andere Diddy und man wechselt sich in der Bewältigung der Aufgaben ab.

Frage:
Wie ist Prinzessin Toadstool eigentlich so privat?
(Mathias Lüth, Bad Schwartau)

Antwort:
Eigentlich ist sie ein richtiger Kumpel, aber ab und an macht sie auch mal ganz gern auf „hilfloses schwaches Mädchen" und läßt sich retten. Wen wundert das, wenn der Retter so ein knuddeliger Held wie Mario ist?! Allerdings ziehen alle in ihrer Umgebung die Köpfe ein, wenn sie einen ihrer gefürchteten Temperamentsausbrüche auf die Bretter legt.

Frage:
Was bedeuten eigentlich die Abkürzungen ® oder ™ hinter den Spieletiteln?
(Alexander Franzem, Schorndorf)

Antwort:
Damit stellt der jeweilige Hersteller eines Spiels sicher, daß nur er den Titel eines Spiels oder eines anderen Produktes benutzen darf. ® steht für „rechtlich geschützt" und ™ für „Trademark" bzw. eingetragenes Warenzeichen. Und der Verbraucher kann sicher sein, daß er genau das bekommt, was er unter dem jeweiligen geschützten Namen erwartet.

Frage:
Wo genau liegt Großostheim?
(Marco Piringer, Wolnzach)

Antwort:
Im nördlichsten Zipfel Bayerns am Rande von Odenwald und Spessart, rund 40 Kilometer östlich von Frankfurt am Main. Die nächstgrößere Stadt ist Aschaffenburg.

Frage:
Wie haben die Leute von der Redaktion ins Neue Jahr hineingefeiert?
(Petra Martella, Faido/Schweiz)

Antwort:
Claude war auf einer Techno-Party. Marcus ist sich auch sicher, auf einer Party gewesen zu sein, aber wo und wie, daran kann er sich nicht mehr erinnern. Andreas hat sich mit Frau und Kind ein paar kontemplative Stunden gemacht. Annette hat mit Freunden gemütlich gefeiert. Suse hat sich mal wieder an die holländische Nordseeküste begeben und ziemlich verfroren das Feuerwerk bestaunt. Ron will es einfach nicht verraten.

Gut gerechnet

Hallo Club Nintendo,
wie ich Eurer Zeitschrift Jahrgang 6/Ausgabe 1 entnehmen kann, ist die Redaktion zusammen 174 Jahre alt und 443 kg schwer. So schätze ich mal, daß Ihr aus sieben Personen besteht, die jeweils circa 25 Jahre alt sind und circa 65 kg wiegen. Das sind reine Rundungsangaben der Berechnung. Stimmt doch so ungefähr, oder? Zumindest damals, denn mittlerweile ist Rié Ishii ja nicht mehr dabei und Annette Bernert hat übernommen. Ich hoffe, Ihr kommt gut miteinander aus! Aber noch eine Frage: Warum könnt Ihr die Zeitschrift nicht so dick machen, wie Ihr wollt?

Tom Strauß, Freiberg

Da sieht man mal wieder, wie unsinning Statistiken mit Durchschnittswerten sind. Theoretisch hast Du mit Deiner Berechnung recht, allerdings sieht die Wirklichkeit ganz anders aus. Das ist dasselbe wie mit der Durchschnittsfamilie, die eineinviertel Kinder hat. Habt Ihr schon mal ein Viertel-Kind gesehen? Ansonsten können wir Dich beruhigen, wir kommen fantastisch miteinander aus, sind ein richtig tolles Team. Und was die Dicke der Zeitschrift angeht... Wir haben schon alles versucht – Pommes und Schokolade, Torte und Bratwurst in die Zeitschrift reingestopft – sie wird und wird aber nicht dicker. Irgendwie ja auch beneidenswert, nicht wahr?

Foto des Monats

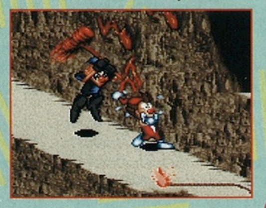
Nein, danke, Manuela Poleno aus Hamburg, wir möchten im Moment nicht an der Mohrenkopf-Schlacht teilnehmen! Eigentlich hatten sich Manuela und ihre Freundinnen zu einem gemütlichen Videospiel-Nachmittag getroffen. Doch als die Stimmung sich immer mehr aufheizte, wurde alles zu einer riesengroßen klebrigen Schweinerei. Leider hat uns Manuela in ihrem Brief verschwiegen, welchen Kommentar ihre Mutter beim Anblick des Schlachtfeldes abgegeben hat.





CRAZY KLOWNS FROM OUTER SPACE!

Ladies and Gentlemen, Boys and Girls! Willkommen in der verrückten Welt des elektronischen Videospielzirkus'. Heute möchten wir Euch eine Attraktion der ganz besonderen Art präsentieren. Aus einer fernen Galaxie, vom Planeten Klown, stellt sich Euch heute ein neuer Held vor. Es ist der Trottel unter den Tolpatschen, der Chaot unter den Kaspern, der Luftikus unter den Jokern, er ist KID KLOWN! Begleitet ihn auf seiner haarsträubenden Jagd nach den Karten und den fünf Schlüsseln, die ihn zu Honey Klown, der Prinzessin seines Planeten führen! (mm)

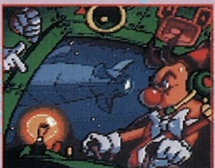




KIDNAPPER, KÖNIGE UND KLOWNS!

In einer fernen Galaxis, auf dem Planeten Klown, leben alle Menschen, äh . . . Klowns, glücklich und zufrieden. Doch auch in der Welt der Pappnasengesichter existiert das Böse. In unserem Falle heißt es Blackjack. Der Gangster-Klown hat nämlich nichts anderes im Sinn, als König des Planeten Klown zu werden. Da er es nicht auf legitime Weise werden kann – seine Leistungen in der Manege sind zu schlecht, er ist eher peinlich statt witzig und erntet statt Applaus eher Tomaten und faule Eier – hat er beschlossen, sich den Titel auf eine andere Weise zu beschaffen. Zu diesem Zweck hat er Honey Klown, die Tochter des Königs, entführt und will sie nur im Austausch gegen die Krone wieder auf freien Fuß setzen. Wird es Kid Klown gelingen, Honey zu befreien?





KLOWNS IN TOWN!

Kid Klown wollte schon immer ein Held sein. Leider hat er sich dazu bisher zu tollpatschig angestellt. Mal rutscht er auf einer Bananenschale aus, mal stolpert er und fliegt dabei auf die Nase. Aber schließlich ist ja noch kein Klown vom Zirkuszelt-Himmel gefallen. Was nicht ist, kann aber noch werden. Er bräuchte nur die richtige Gelegenheit, um sich zu beweisen. Die richtige Gelegenheit hat auch Blackjack, ein mieser Klown des Landes genutzt und Honey Klown, die Tochter des Königs entführt. Jetzt ist Kid Klown natürlich richtig sauer, denn Honey hat auch er schon seit langem angehimmelt. Und nun befindet sie sich in der Gewalt von Blackjack! Das darf nicht sein!

KID KLOWN

Der Held des Abenteuers. Ein übermütiger und aufgedrehter Klown, der sich schon immer Mal als Held bewähren wollte. Nun ist die Gelegenheit gekommen. Rennend, hüpfend und schreiend tobt er nun durch die verschiedenen Abschnitte der Klown World.



BLACKJACK

Ein mieser und durchtriebener Gangster-Klown, dessen Ziel es ist, König vom Planeten Klown zu werden. Zu diesem Zweck hat er Honey, die Tochter des jetzigen Königs entführt und will sie nur gegen die Krone wieder eintauschen.



WITZIGE DINGE



Findet Ihr das Item mit der Bezeichnung „Max", so füllt es Eure Hitpoints vollständig auf.



Die Jump-Shoes. Findet Ihr dieses lustige Item, so werdet Ihr Euch von nun an hüpfend fortbewegen.



Die Slip-Shoes. Mit diesem Item könnt Ihr rutschen. Ob dies ein Vor- oder Nachteil ist, wer weiß?!



Die Stoppuhr. Findet Ihr die Uhr in einer der versteckten Stages, so wird die Zeit für einen Moment gestoppt.



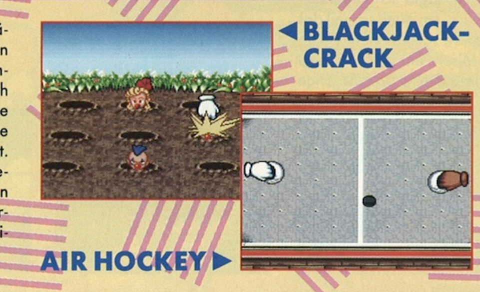
Unverwundbarkeit. Ein ebenfalls sehr nützliches Extra. Habt Ihr es, rennt so schnell wie möglich.



Die Spike-Shoes. In der Winterwelt hilft Euch dieser Item, nicht ständig auszurutschen.

BONUSRUNDE

Wenn Ihr in einer regulären Stage fleißig Münzen (mindestens 5) eingesammelt habt, winkt Euch nach Beenden der Stage eine Bonusrunde, in der Ihr Eure Hitpoints auffüllen könnt. Euch erwarten zwei veschiedene Arten von Bonusrunden. Beide verlangen schnelles Reaktionsvermögen.



◄ BLACKJACK-CRACK

AIR HOCKEY ►

BENOMMEN?

Während Ihr durch die Stages tobt, wird Kid Klown so manches Unheil geschehen. Drückt in diesem Fall das Steuerkreuz schnell in alle Richtungen.



★★ BAUMSTAMM-WALZEN ★★

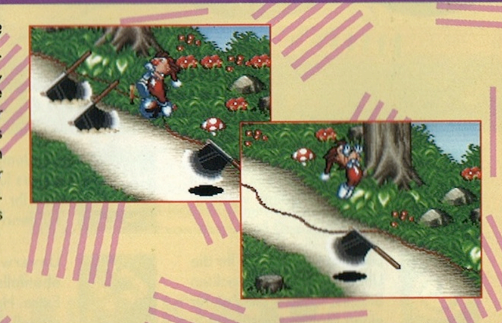
Gleich in der ersten Stage muß sich Kid Klown vorsehen, daß er nicht unter die Räder, äh . . . Baumstämme kommt. Die Dinger tauchen plötzlich von hinten auf und drohen, den Kleinen zu überrollen. Es gibt für ihn zwei Möglichkeiten, diesem Schicksal zu entgehen. Zum einen kann er den Hindernissen entkommen, indem er nach rechts oder links ausweicht, zum anderen kann er auf den Baumstämmen laufen, jedoch nur kurze Zeit.





★★★★★★★★★★★★★★ AXT-ATTACKEN ★★★★★★★★★★★★★★

Nanu, von wo kommen denn plötzlich diese Äxte angeflogen? Sicher hat auch hierbei wieder Blackjack seine Finger im Spiel. Für Kid Klown jedenfalls eine ziemlich unangenehme Situation, fliegen die Dinger doch immer genau da hin, wo er sich gerade aufhält. Außerdem scheint dieser Axtfluch gar kein Ende mehr zu nehmen, denn es kommen immer neue angeflogen. Mit etwas Übung dürftet Ihr jedoch schnell herausbekommen, wie man den Beilen am besten ausweicht. Ihr müßt die Geschosse – immer abwechselnd nach links und rechts steuernd – überspringen. Springt jedoch nicht zu spät ab, denn sonst rennt Ihr gegen das Beil und seid einen Moment lang benommen.



★★★★★★★★★★★★ HINDERNISPARCOURS ★★★★★★★★★★★★

Dieser miese Blackjack! Nun lauert er Euch sogar schon persönlich auf. Nach der Treppe wartet er auf Euch, um dann schnell das Seil zu spannen, über das Ihr dann stolpern sollt. Doch wenn Ihr Euch geschickt anstellt, könnt Ihr dieser Misere entgehen. Springt einfach rechtzeitig und richtet Euch darauf ein, drei Sprünge hintereinander zu machen.

Nach dem Seil von Blackjack warten nämlich noch zwei Hecken auf Euch. Springt auch hier rechtzeitig ab, um nicht in die Hindernisse hineinzulaufen.





START

STAGE 1 IM WALD

Die erste Stage führt Kid in den Wald. Bereits hier hat Blackjack erste, harmlose Fallen wie Reißnägel und Bananenschalen aufgebaut. Ziel von Kid sollte es sein, alle herumschwebenden Ballons zu schnappen. Hinter den meisten Ballons verbirgt sich ein Item, andere entpuppen sich als Falle. Wichtig ist es, in den Ballons die vier Spielkartensymbole zu entdecken, denn ohne diese könnt Ihr die Stage nicht beenden.

Weiter bei Ⓐ

Weiter bei Ⓑ

ZIEL

START

Ⓐ

STAGE 2 IN DER STADT





In der zweiten Stage werdet Ihr Kid durch die Stadt begleiten. Hier ist es eigentlich schon gefährlich genug, doch Blackjack hat dafür gesorgt, daß Ihr es noch etwas schwerer haben werdet. Auch hier gilt es wieder, die vier Spielkartensymbole in den Ballons zu finden, um die Stage beenden zu können. Als Hindernisse erwarten Euch diesmal Dosen, Blumentöpfe, Autos, Kanaldeckel und noch vieles mehr. Laßt Euch überraschen!

Weiter bei Ⓐ

ZIEL

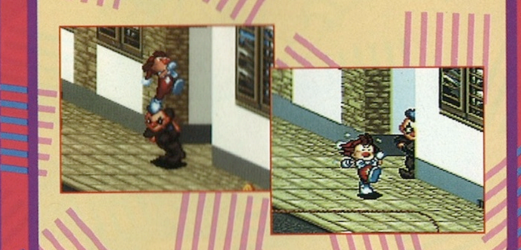
★★★ WASSER MARSCH! ★★★

Gleich am Anfang des Stadtparcours wird Euch ein roter Hydrant auffallen. Sobald Ihr neben ihm steht, kommt Euch eine Wasserfontäne entgegen. Deshalb solltet Ihr den Hydranten im hohen Bogen überspringen. Die üblen Dinger werden Euch übrigens noch öfters nerven. Auch an anderen Stellen in der Stadt warten sie darauf, Euch naß zu machen. Achtet deshalb immer auf den linken Bildschirmrand, wo sie auftauchen. Oftmals werden sie Euch gar nicht sofort auffallen.



★★★★ EIN HINTERHALT ★★★★

Während Ihr so durch die Stadt trottet, werdet Ihr beobachtet. Na, wer kann das schon sein? Blackjack natürlich! Der Schurke folgt Euch durch die Nebengassen, um Euch dann an einer der Ecken aufzulauern. Paßt also gut auf, wenn Ihr Blackjack plötzlich an einer Straßenecke seht. Beim ersten Mal will er nur sicher gehen, daß Ihr auch den richtigen Weg geht, beim zweiten Mal jedoch will er Euch auf die Fahrbahn schubsen. Wenn Ihr aber im richtigen Moment über ihn springt, rennt der Schurke ins Leere und gerät selbst unter die Räder. Tja, dumm gelaufen für ihn ...

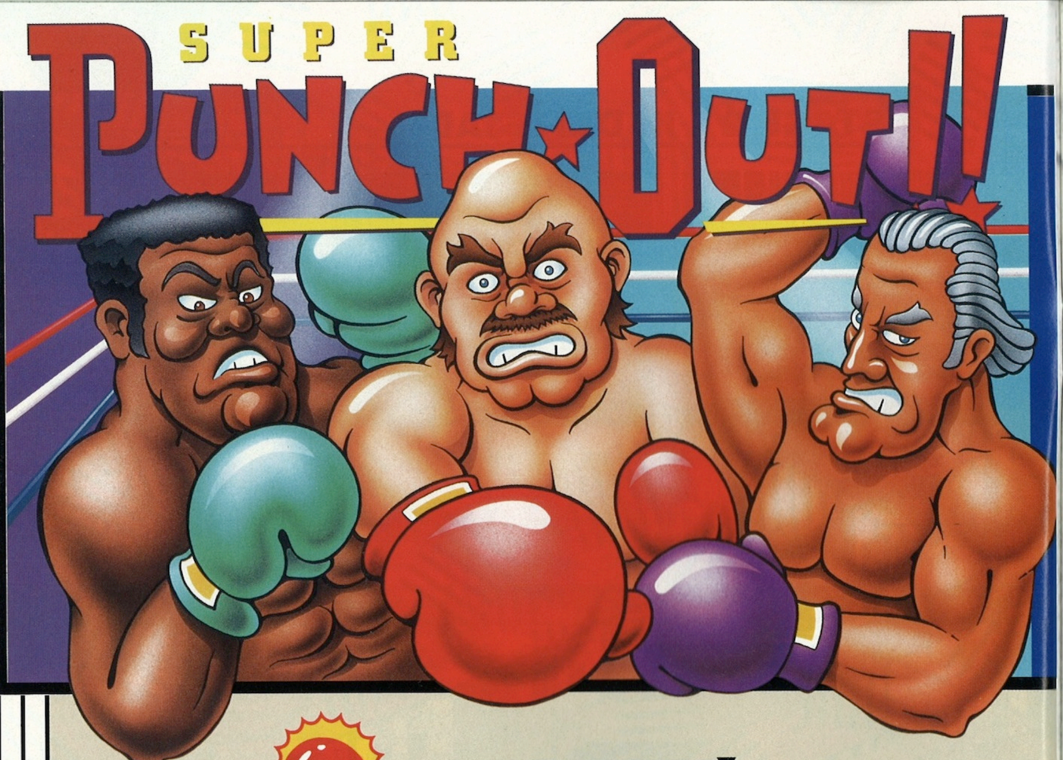


★★ SPRUNGBRETT-FALLE ★★

An einigen Stellen der Stadt werdet Ihr Sprungbretter finden, die Euch ein ganzes Stück nach vorn katapultieren. Seid jedoch vorsichtig bei der Benutzung der Dinger, denn manchmal landet Ihr nicht auf sicherem Boden, sondern, wie im Falle des ersten Sprungbretts, in einer Cola-Dose. Doch keine Angst, Kid läßt sich auch im Flug noch steuern.



Ich bin plattgewalzt worden, in Pfützen gefallen, explodiert, weggeweht worden, auf Bananenschalen ausgerutscht und in Reißnägel getreten. Außerdem haben mich mehrere Autos überfahren. Bis zur nächsten Ausgabe muß ich mich erst einmal erholen!



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

7...8...9...K.O.!!!

„Super Punch Out", die neue aufgepeppte 16-Bit-Version des NES-Klassikers „Punch Out", entführt Euch in die faszinierende Welt des Box-Kampfs. Das Kampfgeschehen ist in der Art eines Comics gestaltet. Wenn Ihr nicht schon vor Lachen umfallt, sobald die Gegner den Ring betreten, müßt Ihr Euch spätestens beim eigentlichen Kampf auf die komischsten Attacken gefaßt machen und fighten, was die Fäuste hergeben. (ak)



Schon die NES-Version glänzte mit unschlagbarem Spielwitz: Ein Klassiker!



In der Super Nintendo-Version eine grafische Augenweide: So schön kann Boxen sein!

RING FREI!

Boxen, die Kunst des Fechtens mit der Faust, unterliegt strengen sportlichen Regeln. Auch in „Super Punch Out" wurde das Regelwerk der Profiboxer als Grundlage verwendet. So sind zum Beispiel Tiefschläge mit der Faust unter die Gürtellinie streng verboten. Eine Kampfrunde dauert drei Minuten. Geht ein Kämpfer durch eine Reihe besonders guter Treffer zu Boden, wird er bis maximal 9 angezählt. Schafft er es nicht, in dieser Zeit wieder auf die Beine zu kommen, verliert er den Kampf durch K.O. Genauso verliert der Kämpfer, wenn er dreimal hintereinander zu Boden gehen mußte. In „Super Punch Out" wurde im Stile eines abgefahrenen Comic Strips die Kampfatmosphäre umgesetzt. Und wie beim richtigen Boxen, entscheiden gute Reaktionen, treffliche Schläge und ein gutes Auge über Sieg oder Niederlage.



Bevor der Kampf beginnt, wird Euch Euer Gegner vorgestellt.



Nur mit Blocken, Ducken und Ausweichen entgeht Ihr einem Niederschlag.



Gezielte Schläge und ein Power-Punch zur rechten Zeit bringen Fun!



KAMPF OHNE GRENZEN!

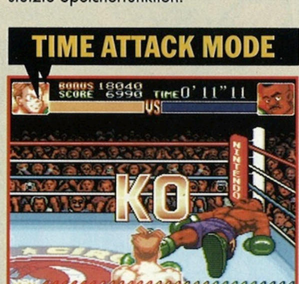
Die Steuerung in „Super Punch Out" kommt wie ein rechter Haken: Schnell, leichtfüßig, direkt, unwiderstehlich kraftvoll. Ein leichter Tip auf das Steuerkreuz oder auf die Punchknöpfe und Ihr beginnt zu zaubern: Sidesteps, Ducken, Blocken, rechter, linker Haken, ein starker Wirbelwind stemmt sich den angreifenden Boxern entgegen. Ihr seht Euren Kämpfer am unteren Bildschirmrand von hinten, so daß ein besonders realistischer Eindruck des Kampfgeschehens entsteht. Zudem wird Euer Kämpfer in der Regel leicht durchsichtig, so daß der angreifende Gegner nicht vom eigenen Mann verdeckt wird. Das Kampfgeschehen selbst untergliedert sich in zwei Modi: Championchip und Time Attack Mode. Im Championchip Mode kämpft Ihr Euch durch vier verschiedene Kampfklassen nach oben (Minor, Major, World und Special Circuit). Habt Ihr in drei Klassen à vier Kämpfer gewonnen, ohne ein einziges Match zu verlieren, folgt noch eine spezielle Kampfklasse. Im Time Attack Mode habt Ihr die Möglichkeit, Eure Bestzeiten gegen schon geschlagene Gegner zu verbessern. Die besten Zeiten werden in einer Rekordliste mit Eurem Namen verewigt. Und noch etwas: Das Spiel bietet eine batteriegestützte Speicherfunktion.



CHAMPIONCHIP MODE

Von Klasse zu Klasse werden die Gegner immer stärker.

TIME ATTACK MODE



Verbessert Eure Bestzeiten im Wettstreit mit Freunden.



MINOR CIRCUIT

Der Minor Circuit bietet relativ schwache Gegner. Eine gute Gelegenheit, sich mit der Technik in „Super Punch Out" vertraut zu machen. Nutzt die Möglichkeit, Eure Angriffs- und Verteidigungstechniken solange zu üben, bis Ihr sie im Schlaf beherrscht. In späteren Kämpfen geht es so heiß zur Sache, daß für langes Überlegen keine Zeit mehr bleibt.

GABBY JAY



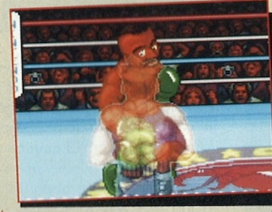
Der 56jährige Franzose Gabby Jay ist mehr zufällig ins Profibox-Geschäft geraten. Als ehemaliger Kellner eines Cafés in der Nähe des Eiffelturms, gewann er einen einzigen Kampf gegen Glass Joe und geriet so in die Profiliga. Der putzige, grauhaarige Senior bewegt sich mit der dieser Altersklasse eigenen Eleganz im Boxring. Etwas wackelig auf den Beinen gerät er selbst gegen ungeübte Spieler in die Rolle von Fallobst.

BEAR HUGGER



Mit seinen 32 Jahren mußte Bear Hugger schon seit früher Jugend kräftig futtern, um sein vierfaches Kampfgewicht gegenüber Gabby Yay zu erreichen. Tapsig wie ein Bär stampft er mit seiner dicken Wampe durch den Ring. Am gefährlichsten ist seine bärige Attacke: Er hebt beide Pranken und läßt sie auf den Gegner niedersausen. Hier hilft nur das Ducken im richtigen Moment. Ein anschließender Gegenangriff ist eine gute Taktik, gegen diesen Koloß zu bestehen.

PISTON HURRICANE



Der 25jährige Kubaner Piston Hurrican holte sich seine Kampferfahrung mehr unfreiwillig auf den Straßen seiner Heimatstadt. Als echter Streetfighter ist seine Kampfstärke nicht zu unterschätzen. Sein Spezialangriff ist eine unangenehme Serie von Rechts-links-Kombinationen, die fast jeden Gegner auf die Bretter schicken. Als Gegenwehr muß man im richtigen Rhythmus abwechselnd ausweichen oder blocken.



CHAMPION

BALD BULL

In der Gestalt eines durchtrainierten Muskelbergs betritt Bald Bull den Boxring und ist bereit, seinen Gegner mit wuchtigen Schlägen in den Staub zu knallen. Bis auf seinen ansatzlosen rechten Haken sind seine Schläge jedoch recht gut auszurechnen, so daß man ihnen durch geschicktes Ausweichen entgehen kann.

MAJOR CIRCUIT

In der zweiten Kampfklasse, dem Major Circuit, geht es eine Stufe verschärft zur Sache. Ab sofort sind nur noch echte Kämpfer gefragt. Bob Charlie, Dragon Chan, Masked Muscle und der Champion Mr. Sand Man haben allesamt ziemlich üble Tricks auf Lager, Euch das Leben im Ring so unangenehm wie nur möglich zu machen.

BOB CHARLIE



Der 26jährige Jamaikaner Bob Charlie entpuppt sich im Kampf als wahres Bewegungstalent. Kein Wunder, war er doch in seiner Heimatstadt Kingston der Reggae-König. Und so tänzelt er leichtfüßig im Ring umher und versucht, seine Gegner schwindelig zu boxen. Mit seinen hüpfenden Reggae-Rasta-Locken versucht er allerlei Tricks, um die Gegner aus dem Konzept zu bringen. Im geeigneten Moment auszuweichen, ist der richtige Weg zum Sieg.

DRAGON CHAN



In der hohen Kunst des Kickboxens trainiert, ist Dragon Chan kein Boxer im eigentlichen Sinne. Auch im Verlauf des Kampfs greift er ab und zu auf seine Karate-Künste zurück. In diesem Falle ist die einzige Möglichkeit, das geschickte Ausweichen im richtigen Augenblick. Seine Fauststöße kommen ohne Ankündigung, nur seine Stellungswechsel kündigen den nächsten Angriff an.

MASKED MUSCLE



Der ehemalige Catcher Masked Muscle wurde aus seinem Sportverband ausgeschlossen, nachdem er im Kampf unfaire Mittel angewendet hatte. Daraufhin wendete er sich dem Boxgeschäft zu, ohne aber seine hinterhältigen Techniken aufzugeben. Vorsicht ist also angesagt. Setzt er zu seinem gefürchteten Spuckangriff an, um seinen Gegner blind zu machen, ist schnelles Ducken oder Ausweichen als Gegenwehr angesagt.

CHAMPION

MR. SAND MAN

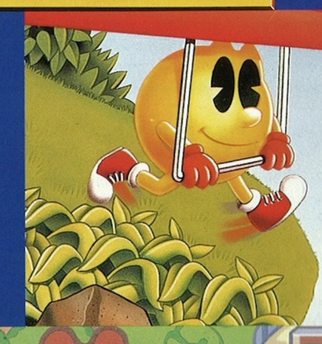


Der 30jährige Meister des Major Circuits aus Amerika ist ein gefürchteter Gegner. Oftmals hat es den Anschein, als wäre man auf der Gewinnerstraße, doch dann packt Mr. Sand Man erst mal richtig aus und startet ein Feuerwerk wirkungsvoller Schlagkombinationen. Gegen ihn hilft nur ein gutes Auge, schnelle Reaktionen und Übung. So ist auch er zu packen, bevor es in die Weltmeister-Klasse geht.



NOCH ANDERE HERAUSFORDERER ERWARTEN EUCH!!!

PAC-MAN 2



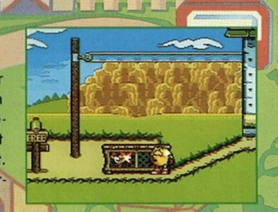
Interaktiv und knuddelig süß!

Nach Donkey Kongs Comeback auf dem Super Nintendo und der Rückkehr der „Space Invaders" auf dem Super Game Boy, geht jetzt ein weiterer Videospielstar aus den achtziger Jahren an den Start, um eine neue Generation von Videospielern zu beglücken. Vorhang auf für „Pac-Man 2"! (cm)

EIN UNGLAUBLICHES ABENTEUER

„Pac-Man 2" ist ein ungewöhnliches Videospiel, das sich in kein übliches Genre einordnen läßt. Das Game ist eine Mischung aus Jump'n'Run, Action-Adventure und interaktivem Trickfilm. Pac-Man ist wie schon im klassischen NES-Spiel sehr stur und kann nur in eine Richtung laufen. Um die verschiedenen Pac-Abenteuer zu bestehen, müßt Ihr Pac-Man mit Hilfe einer Steinschleuder oder des „Look!"-Kommandos in die richtige Bahn lenken. Leider ist Pac-Man sehr launisch und hat manchmal absolut keinen Bock, auf Euch zu hören. Dann ist guter Rat teuer.

Steinschleuder



Mit der Steinschleuder schießt Ihr auf Gegenstände, die Pac-Man aufheben oder sich genauer betrachten soll. Wenn Pac-Man gut gelaunt ist, tut er das auch sofort. Wird er selbst getroffen, verschlechtert sich seine Laune.

„Look!"



Mit dem „Look!"-Kommando bestimmt Ihr die Laufrichtung von Pac-Man. Er kann nach links, rechts, oben und unten schauen, um Gefahren zu erkennen. Auch hier gilt: Ein mißmutiger Pac-Man hört auf kein „Look!"-Kommando.

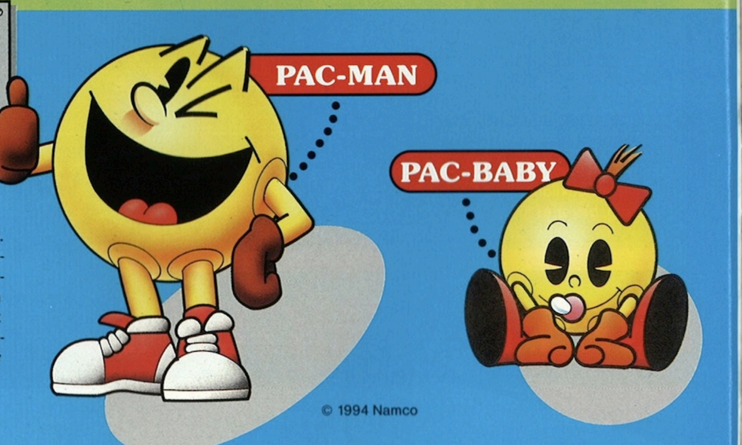
Power-Drops

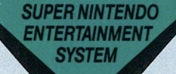


Die Power-Drops verbessern Pac-Mans Laune und verwandeln ihn in den unglaublichen, unschlagbaren, phänomenalen, geisterjagenden Super-Duper-Power-Pac-Man. Ohne diese Drops habt Ihr gegen die Blinkies keine Chance.

Pac-Mans Familienbande

Pac-Man lebt mit seiner kleinen Familie in der Nähe des Bauernhofs vom Pac-Dorf. Seine Ehefrau ist Ms. Pac-Man, die man ja schon aus den gleichnamigen Spielhallenklassikern kennt. Pac-Jr. und Pac-Baby sind die jüngsten Familienmitglieder, die dafür sorgen, daß Pac-Mans Alltag nie langweilig wird. In „Pac-Man 2" begleitet Ihr den symphathischen Kugelblitz einen Tag lang bei ganz alltäglichen Abenteuern, wie zum Beispiel Milch holen für Pac-Baby oder eine Gitarre für Pac-Jr. besorgen.





DIE WELT DES PAC-MAN

Pac-Mans Welt ist voller Tücken! Begleitet ihn ein wenig und seht, ob es Euch in dieser fantasievollen Welt gefallen könnte. Pac-Mans erstes Abenteuer beginnt damit, daß Pac-Baby keine Milch mehr hat. Also muß Pac-Man zunächst eine Flasche besorgen und dann eine Pac-Kuh melken. Was sich für uns Stadtmenschen so „easy" anhört, ist jedoch ein verdammt spannendes Abenteuer für Pac-Man. Als nächstes muß Pac-Man mit der Seilbahn auf den Pac-Berg fahren, um dort ein spezielles Bergveilchen für Lucy zu pflücken. Ein spannendes Abenteuer jagt das andere.





M-M-M-M-M



Die fünf M's stehen auch in der Welt von Pac-Man für das beliebte Sprichwort „Milch macht müde Männer munter!" Und tatsächlich: Nachdem Pac-Man seine erste Alltags-Mission (Milch holen) erfolgreich beendet hat, ist der Kerl mit den roten Handschuhen mehr als munter. Zufrieden rollt er nach Hause zu seiner Gattin und erfährt dort, welches Abenteuer als nächstes auf ihn wartet.

Der Bär groovt!

Auf dem Pac-Berg muß Pac-Man nach einem Bergveilchen suchen, denn Lucy hat heute Geburtstag und ist ganz wild auf solche Blümchen. Doch bevor er das Bergveilchen pflükken kann, warten auf Pac-Man ein halsbrecherischer Drachenflug und eine rasante Lorenfahrt. Überlebt der gelbe Kugelmann diese Abenteuer, wird er die Blume finden.



Die große Stadt

Oje oje, die Blinkies haben Pac-Jr.'s Gitarre gestohlen! Da hilft nur noch eines. Pac-Man muß nach Pac-Stadt fahren und im Musikladen nach einer neuen Gitarre suchen. Leider sind sämtliche Gitarren ausverkauft, so daß Pac-Man wohl doch ein ernstes Wörtchen mit den Blinkies reden muß. Aber wo ist das Versteck der Blinkies?



Monsterfabrik



Die böse Hexe hat den Blinkies befohlen, halb-angekaute Kaugummis aus den Mündern der Kinder zu stehlen. Lautes Schluchzen erreicht Pac-Mans Ohr, als er an der unheimlichen Fabrik vorbeikommt. Sollte diese Fabrik das Hauptquartier der bösen Hexe sein? Und was will sie mit halb-angekauten Kaugummis? Drinnen erhält Pac-Man eine Antwort auf diese Fragen.



SUPER PAC-MAN

Ein gelber Power-Drop verwandelt Pac-Man in Super Pac-Man. Nur in diesem Zustand kann er Geister auffressen.



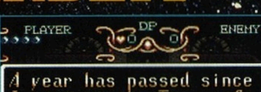


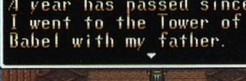
ILLUSION of TIME

Rollenspiele und Action-Adventures erfreuen sich hierzulande immer größerer Beliebtheit, besonders wenn sie mit einem deutschen Screentext ausgestattet sind. Letzteres ist für die Softwarehersteller jedoch sehr aufwendig, so daß die wenigsten Spiele dieses Genres den Weg nach Deutschland finden. Wenn dann aber doch ein solches Spiel hier erscheint, dann muß es wohl besonders gut sein. „Illusion Of Time" ist das neueste Produkt der Firma ENIX, die schon für Superspiele wie „Actraiser" verantwortlich war. (cm)

NOCH IN ARBEIT

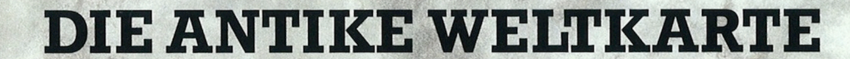
Während dieser Bericht geschrieben wird, existiert zwar bereits ein deutscher Name für das Spiel, jedoch noch keine deutsche Vorabversion. Deshalb kann es sein, daß viele Namen, die hier verwendet werden, nicht korrekt sind. Auch können wir Euch keine Screenshots der deutschen Version zeigen, da diese noch in Arbeit ist. Trotzdem könnt Ihr Euch bereits ein Bild davon machen, welch unglaubliche Abenteuer Euch in diesem Spiel erwarten werden.











„Illusion Of Time" ist ein einzigartiges Abenteuerspiel, das Euch rund um den Globus führt. Ihr besucht das alte Ägypten, geheimnisvolle Inkastädte und die Osterinseln. Ihr merkt schon, zeitlich paßt das alles nicht ganz zusammen, aber so ist das eben in Fantasy-Spielen. Die Zeitreise erwartet Euch.

LEGENDE

1 Südkap
2 Edwards Schloß
3 Itory Town
4 Mondvolksiedlung
5 Inka Ruinen
6 Diamantenküste
7 Blumenstadt Freeja
8 Diamantenminen
9 Alberts Labor
10 Nazca Ebene
11 Meerespalast
12 Das Land Mu
13 Engelstadt
14 Watermia
15 Chinesische Mauer
16 Große Stadt
17 Tempelberg
18 Ureinwohnerdorf
19 Angkor Wat
20 Wüstenstadt Dao
21 Pyramide
22 Turm zu Babel



DER WEG DES HELDEN

Held des neuen Action-Adventures für das Super Nintendo ist der junge Will, der mit einigen Freunden auf den Spuren seines verschollenen Vaters ist. Dabei reist er um die halbe Welt, löst geheimnisvolle Rätsel und erforscht unheimliche Verliese. In den Verliesen lauern natürlich wie in jedem Abenteuerspiel fiese Monster, die es zu bekämpfen gilt. Zum Glück ist Will im Besitz übernatürlicher Kräfte und eines geschärften Schwertes. Auch kann sich Will in den furchtlosen Ritter Freedan und das Wasserwesen Shadow verwandeln. Seine Kampfstärke wird wie bei einem Rollenspiel durch Erfahrungspunkte erhöht. Im Verlauf des Spiels muß Will sechs mystische Statuen finden.

LEVEL UP

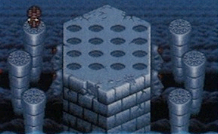
Sind alle Monster in einem Sektor besiegt, verbessern sich Wills Eigenschaften.

SPHÄRENPORTAL



Das Portal in eine andere Dimension. Hier wartet Gaia mit wichtigen Hinweisen.

6 STATUEN



Sechs mystische Statuen müssen gefunden werden, um das Chaos aufzuhalten.

VERWANDLUNG



Bei Gaia kann sich Will in Freedan oder Shadow verwandeln.

WILL IN AKTION

Wenn Ihr den jungen Will durch das aufregendste Abenteuer seines Lebens steuern wollt, solltet Ihr zunächst wissen, was er so alles drauf hat. Am Anfang des Spiels könnt Ihr mit ihm nur durch die Gegend laufen, mit Leuten reden und mit Hilfe seiner übernatürlichen Kräfte große Objekte bewegen. Sehr bald erhält er dann ein Schwert und weitere telekinetische Fähigkeiten (siehe rechts). Außerdem könnt Ihr jeden einzelnen Gegenstand im Spiel genau untersuchen.

LAUFEN

Lauft mit Will herum und erforscht so die Umgebung.

KÄMPFEN

Mit dem Schwert schafft Ihr die Dämonenkreaturen aus dem Weg.

RENNEN



Zum Glück könnt Ihr mit Will in heiklen Situationen auch rennen.

UNTERSUCHEN



Das A und O, um in diesem Spiel erfolgreich zu sein: Untersucht alles!

Metamorphosen

Alle Jahre wieder tritt der Chaos Komet in die Umlaufbahn der Erde und sorgt für viel Verwirrung. Gaia, die Göttin der Erde, ist die einzige, die Euch helfen kann, gegen die Auswirkungen des Chaos Kometes anzukämpfen. Ihr könnt mit Ihr in Kontakt treten, indem Ihr durch das Sphärenportal schreitet. Mit Gaias Hilfe könnt Ihr Euch etwas später im Spiel in den Ritter Freedan oder das Phantom Shadow verwandeln. Freedan kann mit Feuerbällen schießen, Shadow kann zu Wasser werden.

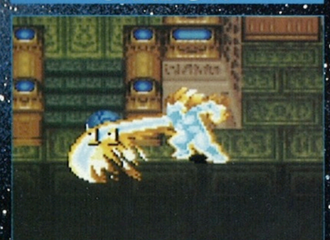


FREEDAN



Ein tapferer Streiter im Kampf gegen die Dämonen, die die Welt ins Chaos führen wollen.

SHADOW



Shadow kann sich in gefährlichen Situationen im wahrsten Sinne des Wortes verdünnisieren.

TELEKINETISCHE KRÄFTE

In regelmäßigen Abständen erhält Will von Gaia eine neue Kraft. Zunächst erlernt er den Psycho Dash, um Hindernisse zu beseitigen und Mauern einzurennen. Etwas später wird er mit dem Psycho Slide ausgestattet, der es ihm erlaubt, durch schmale Öffnungen durchzurutschen. Mit dem Psycho Spin kann sich Will schließlich in einen Wirbelsturm verwandeln, Gegner aus dem Weg fegen und Hügel nach oben rennen. Auch die anderen Kämpfer haben besondere Fähigkeiten, die an manchen Stellen im Spiel unverzichtbar sind.







Dunkle Kräfte

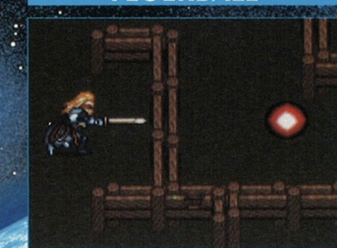
Freedan ist ein mächtiger Krieger, dessen Schwert den Gegnern mehr Schaden zufügen kann, als Wills Schwert. Spätestens wenn er gelernt hat, den Feuerball zu benutzen, werdet Ihr Freedans Kräfte zu schätzen wissen. Nur mit dem Feuerball könnt Ihr Gegner oder Schalter aus der Distanz erwischen. Eine weitere Fähigkeit Freedans ist der Aura-Schild, eine magische Energiehülle, die vor den meisten Attacken schützt. Shadow, ein Wesen, das nur aus Wasser besteht, kann sich in eine Pfütze verwandeln und so den meisten Angriffen geschickt ausweichen.

PSYCHO DASH



Praktisch: Mit dem Psycho Dash werden Hindernisse aus dem Weg geräumt.

FEUERBALL



Mit dem Feuerball kann Freedan auch aus der Distanz die Gegner attackieren.

DIE HAUPTPERSONEN

◄ Will

Der Held der Geschichte! Ein siebzehnjähriger Junge, der auf der Suche nach seinem Vater ist, der bei einer Expedition verscholl.



Will besitzt Fähigkeiten, die ihm noch nicht bewußt sind.

Lilly ►

Lilly, ein magisches Feenwesen, kommt Will wie gerufen. Durch ihre Verwandlungsfähigkeit kann sie unbemerkt Ortschaften auskundschaften und Will rechtzeitig vor den Gefahren warnen.



◄ Lance

Ein guter Freund von Will, der ebenfalls aus der Stadt Südkap kommt. Lance ist ein romantischer Kerl, der sich im späteren Verlauf des Abenteuers in Lilly verliebt. Eine tragische Liebesaffäre.



Eric ►

Noch ein guter Freund von Will, der sofort dabei ist, wenn es darum geht, Abenteuer zu erleben. Und die wird er mit Will mehr als genug erleben!



◄ Seth

Ein intelligenter Junge, der in der Schule gut aufgepaßt hat. Wenn Ihr etwas über Geschichte wissen wollt, dann fragt Seth.

◄ Neal

Ein typischer Erfinder: Er ist schmuddelig, chaotisch und genial. Eine seiner Erfindungen ist ein primitives Flugzeug, mit dem Ihr später herumfliegen könnt.

Kara ►

Die Prinzessin, die Ihr aus Edwards Schloß befreien müßt, ist anstrengend. Einerseits möchte sie wilde Dinge erleben, auf der anderen Seite ist sie sich für alles viel zu fein.





TETRIS & DR. MARIO



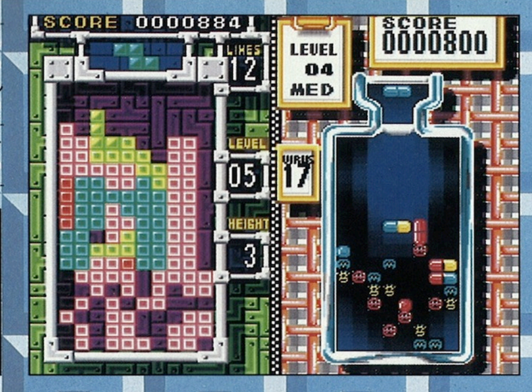




KNOBEL-POWER-SUPER-DOPPELPACK!

Für unzählige Knobel-Fans waren „Tetris" oder „Dr. Mario" Grund genug, dem NES oder Game Boy keine Ruhe mehr zu gönnen. Junge und alte Videospielfans jagen seitdem den High Scores hinterher, denn in diesen beiden Strategie- und Knobelklassikern sind Spannung, Spiel und Spaß genial und doch so einfach vereint. Egal, wie oft man sich den Spielen zuwendet, sie scheinen nie an Attraktivität zu verlieren. Die Puzzle-Herausforderung begeistert den 40jährigen Manager genauso wie den 10jährigen Schüler. Und immer wieder bedauerten Super Nintendo-Besitzer, daß ihnen diese beiden Superspiele vorenthalten wurden. Doch damit hat es jetzt ein Ende. Grafisch und soundmäßig aufgepeppt, präsentiert Nintendo „Tetris" und „Dr. Mario" für die 16-Bit-Konsole auf einer Spielkassette mit spannenden neuen Spielmöglichkeiten. (ak)





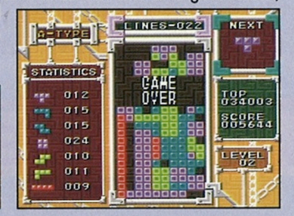
SPIELSPASS HOCH 2!

Die Kombination zweier so erfolgreicher Spiele wie „Dr. Mario" und „Tetris" auf einem Spielmodul bietet nicht nur zweifachen Spielspaß, sondern mehr. Die verblüffenden Grafik- und Soundeffekte der 16-Bit-Version sind für sich alleine genommen schon eine neue Spieldimension. Als herausragende Besonderheiten gegenüber den Einzelspielen sind folgende Punkte zu nennen: 1. Man kann „Dr. Mario" und „Tetris" im 2-Spieler-Modus gegen einen Freund oder gegen den Computer spielen. 2. Im Modus Mixed-Match kann man gegen einen Mitspieler um die höchste Punktzahl spielen, wobei jeder abwechselnd nacheinander eine Runde „Tetris B-Type", „Dr. Mario" und „Tetris A-Type" spielt. Nach einem vorher festgelegten Zeitlimit wird das Spiel abgebrochen – Sieger ist, wer dann die höchste Gesamtpunktzahl erreicht hat. „Tetris & Dr. Mario" führt zwei Spielklassiker stilvoll in die Zukunft!

TETRIS

Das Spielprinzip in Tetris ist einfach, aber genial: Herunterfallende Blöcke müssen auf dem Weg nach unten durch Drehen und Schieben so angeordnet werden, daß sie eine durchgehende waagerechte Linie bilden. Ist eine Linie geschlossen, verschwindet sie und macht Platz für neue Klötze.





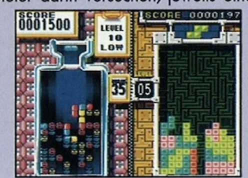
DR. MARIO

In „Dr. Mario" fallen verschiedenfarbige Vitaminpillen in eine durchsichtige Flasche mit farbigen Viren darin. Ziel des Spiels ist es, die Flasche virenfrei zu machen. Zu diesem Zweck müssen jeweils vier gleichfarbige Reihen aus Vitaminpillen-Stücken und/oder Viren in waage- oder senkrechter Anordnung gebildet werden. In dem Moment, wo ein Virus mit drei Pillen gleicher Farbe in Berührung kommt, löst sich dieses Virenproblem in Luft auf.



MIXED MATCH

Der Mixed-Match-Modus bietet besonders abwechslungsreichen Spielspaß für zwei Personen. Nachdem vor dem Spiel ein Zeitlimit festgelegt wurde, müssen sich beide Spieler darin versuchen, jeweils eine Runde „Tetris B-Type", „Dr. Mario" und „Tetris A-Type" zu spielen. Sieger ist, wer insgesamt die meisten Punkte erzielte, wenn die Zeit abgelaufen ist.







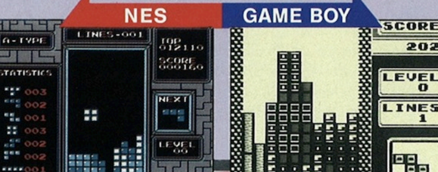
Die Geschichte von Tetris & Dr. Mario



Vor unzähligen Computer- und Videospielgenerationen ertüftelte man in der Sowjetunion ein Spielprinzip, das wie ein Lauffeuer um den Erdball zog und alle Spielerherzen rettungslos entfachte. Kaum ein Computer- oder Videospielsystem konnte sich dem Sog der neuen Spielidee entziehen. Die Rede ist von dem Spiel „Tetris", und wer es nicht kennt, muß die letzten 10 Jahre auf einem anderen Planeten verbracht haben. „Tetris" diente fortan als unerschöpfliche Inspirationsquelle für neue Geschicklichkeitsspiele. Exklusiv für Nintendo-Fans folgte „Dr. Mario" auf den Spuren des Tetris-Fiebers und erfreute mit genialen Neuerungen.

TETRIS

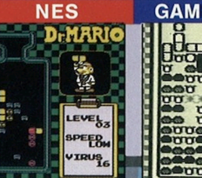
NES — GAME BOY

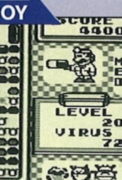




DR. MARIO

NES — GAME BOY







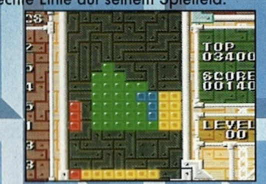
UNBEGRENZTER SPIELSPASS „TETRIS“!

„Tetris“ bietet für jeden Geschmack eine besondere Spielart. Je nach gewähltem Spielmodus sollte man sich aber vorher überlegen, in welcher Spielstufe man beginnen will. Ist das Ziel eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen, sollte man zu Beginn eine niedrige Spielstufe wählen. Denn je nach Spielstufe fallen die Klötze schneller runter und/oder bestehende Linien machen das Navigieren schwerer.

TETRIS-TETRIS!

Das Wort Tetris stammt ursprünglich vom Wort Tetra ab, das „Vier“ bedeutet. Schafft man es im Spiel „Tetris“, vier waagerechte Reihen auf einen Schlag verschwinden zu lassen, hat man einen Tetris gebildet. Dieser Tetris wird mit vielen Punkten belohnt. Spielt man gegen einen anderen Partner im 2-Spieler-Modus und schafft ein Tetris im A-Type Mode, erscheinen bei dem Mitspieler vier Linien waagerechter Blöcke auf seinem Spielfeld. Kann man drei oder zwei waagerechte Reihen auf einmal verschwinden lassen, erscheinen beim Mitspieler zwei oder eine waagerechte Linie auf seinem Spielfeld.





NICHT ZU HOCH STAPELN!

Die wichtigste Strategie in „Tetris“ ist besonders für weniger geübte Spieler, soviele Reihen wie möglich abzubauen und keine zu hohen Stapel zu bauen. Denn mit fortschreitender Spielzeit fallen die Blöcke immer schneller von oben nach unten. Je voller die Spielfläche aber ist, desto weniger Zeit bleibt zum Nachdenken, wie der nächste Block am besten plaziert werden kann.



TETRIS BIS ZUM ENDE?

Viele Spieler verfolgen das Ziel, möglichst viele Tetrisse im Spiel zu bilden. An sich keine schlechte Idee, wird man doch bei jedem gelungenen Tetris mit vielen Punkten belohnt, und im 2-Spieler-Modus wird das Spielfeld des Gegners schön zugebaut. Die Sache hat aber einen Haken: Nie kann man wissen, wann der eine Klotz erscheinen wird, den man unbedingt braucht, um einen Tetris zu bauen. Viele Spieler hoffen einfach, daß zum Beispiel der lange Klotz schon im richtigen Moment kommen wird. Und sie bauen und stapeln und warten auf das lange Teil. Oftmals kommt es aber nicht, und sie müssen das Spiel vorzeitig aufgeben.

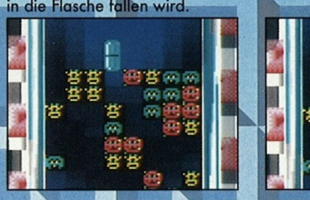


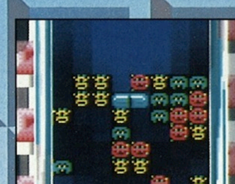
GEBT DEN VIREN KEINE CHANCE!!!

Bei „Dr. Mario“ dreht sich alles um die Viren, und dies im buchstäblichen Sinne. Denn diese biestigen kleinen Kerlchen lassen sich nicht so einfach aus der Flasche vertreiben. Nur mit Hilfe der Vitaminpillen, die man geschickt drehen und verschieben muß, so daß jeweils vier gleichfarbige Vitaminpillen-Stücke und/oder farblich entsprechende Viren waage- oder senkrecht eine Reihe bilden, ist den Viren beizukommen. Nur so verschwindet ein Virus nach dem anderen aus der Flasche.

LÜCKEN FÜLLEN!!!

Spätestens ab Spielstufe 10 sollte der geübte Spieler in der Lage sein, die Vitaminpillen nach Belieben in bestehende Lücken zu füllen. Ohne diese Fähigkeit des geschickten „Einparkens“ wird man sonst bei diesem Schwierigkeitsgrad in arge Bedrängnis geraten und dem Großangriff der Viren bald hoffnungslos ausgeliefert sein. Eine besondere Hilfe bietet das kleine Vorschaufenster im oberen rechten Bildschirmbereich. Dort kann man die Vitaminpillen-Farbkombination sehen, die als nächstes in die Flasche fallen wird.







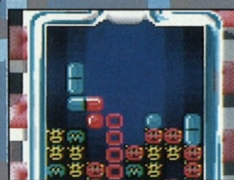


GUT KOMBINIEREN!!!

Wer bei „Dr. Mario“ gut kombiniert und es so schafft, mehr als einen Virus auf einmal verschwinden zu lassen, wird mit Punkten belohnt. Die zu erreichende Punktzahl ist immer ein Vielfaches der Virenanzahl, die beseitigt wurde. So bringt ein Virus im Low-Speed-Modus 100 Punkte, 2 Viren 200 Punkte, 3 Viren 400 Punkte, 4 Viren 800 Punkte, 5 Viren 1600 Punkte, und schließlich mehr als 6 Viren 3200 Punkte. Im 2-Spieler Modus gibt es noch ein nettes Extra: Gelingt es einem Spieler mehr als eine Farbgruppe (mit oder ohne Viren) als Kombination verschwinden zu lassen, fallen halbe Pillen in des Gegners Flasche.

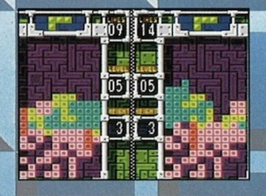




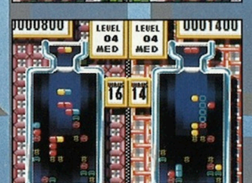


SUPER-FUN IM MIXED MATCH!

Ganz besonderen Spaß bietet der Mixed Match Modus in „Tetris & Dr. Mario“. Obwohl es „nur“ darum geht, eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen, bietet diese Spielart spezielle Vorteile. Zum einen tritt man in diesem Modus gleichzeitig gegen einen menschlichen Mitspieler an – es beginnt ein spannender Wettkampf gegen die Zeit um möglichst hohe Punktzahlen. Zum anderen ist jeder der zwei Mitspieler gezwungen, sowohl „Tetris A- und B-Type“ als auch „Dr. Mario“ zu spielen. Reine Spezialisten für nur einen Spieltypus haben es sehr schwer, aber trotzdem eine faire Chance, um zu gewinnen.



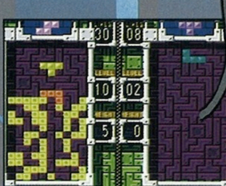




EINSTELLUNGEN

Wie das Leben so spielt, treffen sich öfters verschieden spielstarke Partner zu einem Mixed-Match in „Tetris & Dr. Mario“. Damit der eine Partner nicht überfordert ist und der andere sich gleichzeitig langweilt, können vor dem Beginn des Spiels im Optionsmenü verschiedene Einstellungen vorgenommen werden. Für jeden der drei Spieltypen („Tetris A- und B-Type“ und „Dr. Mario“) ist es möglich, die Schwierigkeit für den einzelnen Spieler getrennt einzustellen. So ist es einfach, die verschiedenen Spielstärken zweier Spielpartner über das Options-Menü fair anzugleichen.









Endlich ist es soweit: Donkey und Diddy entzücken uns mit einer Grafikpracht und Animationsfülle, wie es das Super Nintendo bisher nicht kannte. Der 32M-Bit-Dschungelzauber beginnt! (ak)

DK IM STURZTAL

Garstiger Regen und schummrige Dämmerung lassen die zwei Affen frieren und zittern.

START

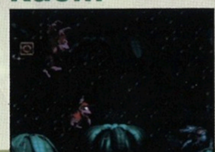
① Lianen und Seile

Lianen, die schwingen oder einfach nach unten hängen, stehen Diddy und Donkey als alternatives Fortbewegungsmittel zur Verfügung.

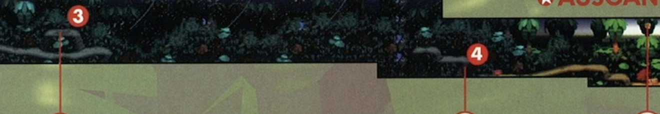


② Bonus-Raum

Von der Liane auf die Palmen, und von der zweiten Palmenkrone nach unten fallen lassen!



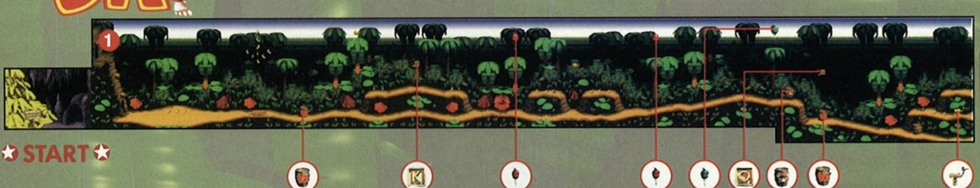
AUSGANG





DK DSCHUNGEL FIEBER

Im „Tiefsten Kongo" beginnt die verwegene Hatz der beiden Affen nach den gestohlenen Bananen.



START

AUSGANG

① Oben entlang

Ein 1-Up-Ballon erwartet das Affenpärchen, wenn es vom Kopf eines Kremlings auf eine Palme springt. Eile ist hierbei jedoch geboten, da der Ballon langsam nach oben schwebt.



② In den Bonusraum

Mit Rambi nach rechts eine Mauer einrennen, der Bonusraum wartet.







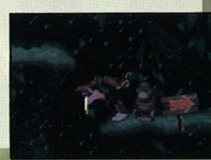
③ Reifen-Hilfe!

Zwei Möglichkeiten gibt es, die im Boden verborgene Winky-Statue zu erreichen. Entweder springt man vom Felsvorsprung direkt auf die Palme und von dort auf die bröselige Bodenstelle, oder man nutzt den Reifen, um hoch zu kommen.



④ Noch ein Bonusraum

Einen 1-Up-Ballon kann man bekommen, wenn man sich kurz vor dem Ausgang, wenn es noch dunkel ist, von einem kleinen Felsvorsprung nach links unten in ein Kanonenfaß fallen läßt. Ein Faß-Hütchenspiel wartet. Haltet die Augen auf!



Map-Symbole	D.K.-Faß	Tierische Helfer	Zum Bonus
Extraleben	Buchstaben	Tier-Statuen	Speicherfaß



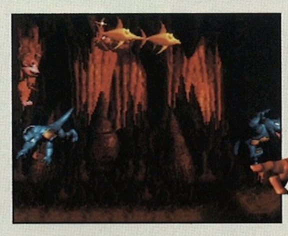
HÖHLENWAHNSINN

Eklige Korallenschlangen namens Slippa und natürlich Kremlings bevölkern die Höhle.

Die Enguarde-Statue

Die Stelle, an der man die Enguarde-Statue in der Luft hängen sieht, ist bestens dazu geeignet, den einen oder anderen Kremling als Leiter zu mißbrauchen. Springt einem der miesen Typen auf den Kopf und von dort zur Statue.





Versteckte Räume

Zwei versteckte Räume sind im Höhlenwahnsinn zu entdecken. Den ersten findet man ziemlich am Anfang, wenn man ein Faß nach rechts gegen einen Felsvorsprung wirft. Den zweiten Raum erreicht man durch ein oben plaziertes Kanonen-Faß weiter hinten.



Nach einer Felsvorsprung-Treppe das Faß nach rechts werfen.



Dieses Kanonen-Faß dürfen die Affen nicht ignorieren.



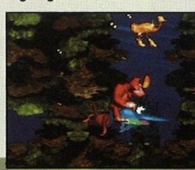
KORALLEN KARAMBOLAGE

Lebensecht wie in einem heimischen Aquarium schwimmen Diddy und Donkey hinter der Mattscheibe.

① Versteckte Passagen

Auf dem Unterwasser-Weg finden Diddy und Donkey immer wieder versteckte Durchgänge im Korallen-Riff.

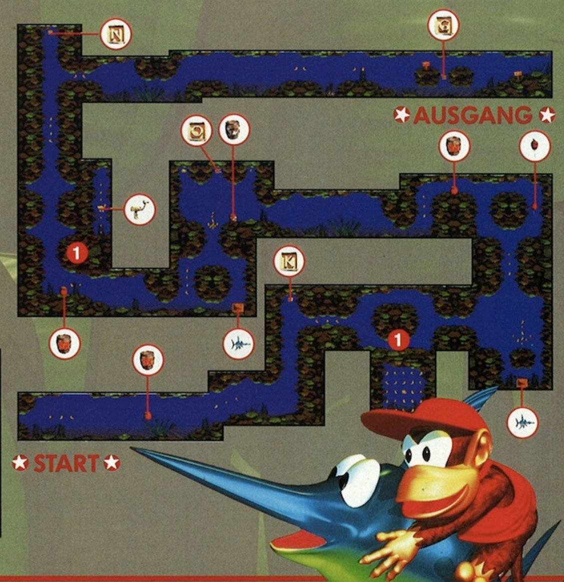




Vorsichtig steuern!

Mit Enguarde lebt es sich für Diddy und Donkey eine große Portion sicherer. Auf seinem Rücken lassen sich fast alle Angreifer aus dem Weg räumen. Nur vor dem Croctopus und den Muschelperlen sei gewarnt.







KNALLER TAL

Haufenweise Fässer, die das Affenduo durch die Gegend ballern, schaffen große Übelkeit.

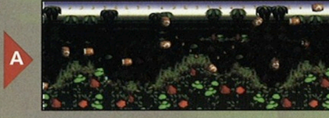


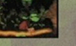


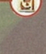
① Abkürzung!

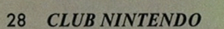
Gleich zu Anfang dieser Stufe gibt es eine tolle Abkürzung! Springt auf einen Kremling und von ihm aus nach links oben auf den steilen Felsen. Dort wartet ein Kanonen-Faß darauf, Diddy und Donkey nach rechts zu ballern!!!











② Versteckte Bonusräume

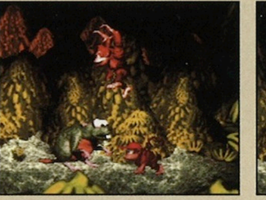
Den ersten Raum findet man, wie unten abgebildet, wenn man sich rechts gegen den Felsen und nicht ins Faß ballern läßt. Der zweite Raum befindet sich vor dem TNT-Faß zwischen zwei Felsvorsprüngen rechts. Werft dort ein Faß gegen die Wand.



ENDBOSS GNAWTY!

Der erste Endboß, der Euch hier begegnen wird, ist ein begnadeter Nager. Seine langen Nagezähne, der breite Steuerschwanz und seine Körperhaltung lassen vermuten, daß es sich um einen Biber handelt. Springt ihm ein paarmal auf den Kopf, und er wird sich müde zu Boden legen. Eine besonders große Banane ist die Belohnung für die Mühe.









MANA, MÄCHTE UND MYTHEN

Den Mythos des Waldes der vier Jahreszeiten habt Ihr enträtselt und den Weg zur Koboldsiedlung geöffnet. Euer nächstes Ziel ist nun der Palast des Windes, in dem ein weiterer Mana-Samen bereits darauf wartet, neu versiegelt zu werden. Doch bevor Ihr das Recht erhaltet, den prachtvollen Palast zu betreten, müßt Ihr eine weitere Prüfung bestehen. Ein Wesen mit Gefieder wie Feuer soll Eure Bestimmung sein . . . (mm)

DIE STADT DER SELTSAMEN WESEN

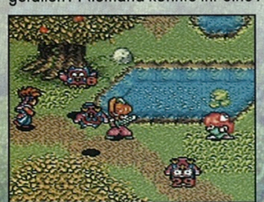
Das Dorf der Zappler ist die nächste Station Eures Abenteuers. Doch bevor es wieder zum Leben erwachen kann, müssen zunächst die teuflischen Kreaturen vernichtet werden, die das Dorf besetzt haben. Die blau-stacheligen Minos-Kreaturen warten auf Euch. Sind diese bezwungen, kehrt der Alltag ins Zapplerdorf zurück. Ihr trefft auf niedliche Bärenwesen, den Schmied Berti und Raffi.





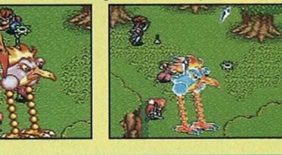
DAS DORF DER KOBOLDE

Endlich ist es soweit, die Koboldin, die ihr Heimatdorf so lange entbehren mußte, kehrt zurück. Doch was war geschehen mit dem Dorf, in dem einst ein reges Treiben herrschte? Es schien verlassen, keiner der Kobolde war mehr im Dorf. Die kleine Rothaarige ist verzweifelt. Waren ihre Artgenossen einer hinterhältigen Meuchelei zum Opfer gefallen? Niemand konnte ihr eine Antwort auf diese Frage geben. In ihrem tiefsten Inneren jedoch beschlich sie ein unangenehmes Gefühl. Sie fürchtete, daß ihre koboldigen Freunde einer gar ungeheuerlichen Greueltat zum Opfer gefallen sind. Doch trotzdem schöpft die Kleine noch genug Hoffnung, um sich mit ihren Freunden auf die Suche nach den Vermißten zu machen . . .



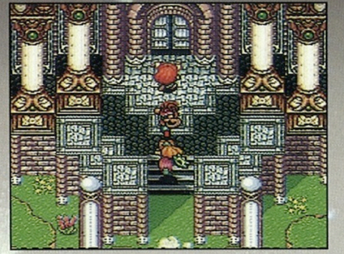
DER VOGEL AUS DER HÖLLE

Als sich die Gruppe nach Norden, Richtung Windpalast, wendet, offenbart sich ihr der Grund für das verlassene Dorf. Das Tornadoküken stürzt sich mit wildem Kampfgeschrei auf die Abenteurer. Mit ein paar Schlammbomben jedoch, wird auch dieser Gegner bezwungen.



DER ALTE MANN UND DER WINDPALAST

Die Gruppe der Rastlosen ist im Windpalast angekommen und trifft dort auf einen alten Mann, den Großvater der Koboldin. In seinen blinden Augen spiegelt sich sein wildes, abenteuerliches Leben wider und auch sein Körper ist Ausdruck hoffnungsloser Hilflosigkeit. Nur schwerlich erkennt er seine Enkelin wieder, freut sich jedoch über die Begegnung. Der Alte überreicht der Gruppe die magischen Kräfte der Elektra, die den Abenteurern noch von großem Nutzen sein werden. Außerdem findet das Trio den dritten Mana-Samen im Windpalast.





Die Kraft von Elektra beschert den beiden Mädchen je drei Zauber. Hierbei verfügt die Blonde über die Donnerklinge, mit der sie Waffen stärken kann, die Ballonklette, mit deren Hilfe sie Gegner festhalten kann und den Analyse-Zauber, der es ihr ermöglicht, Gegner und Orbs zu analysieren. Die Rothaarige verfügt über den Orkanschub, der die Gegner mit Orkanwinden attackiert, den Blitzschlag, der den Gegnern eine einschlägige Erfahrung beschert, und die Rätselaura, mit der die Gegner verwirrt werden. Die nebenstehende Tabelle gibt Euch Aufschluß darüber, wieviele Magiepunkte Ihr einsetzen müßt, um den jeweiligen Zauber zu aktivieren.



DAS MÄDCHEN		
Donnerklinge	3MP	Auf einen/mehrere Freunde anwendbar
Ballonklette	2MP	Auf einen/mehrere Gegner anwendbar
Analyse	1MP	Auf Gegner/Gegenstände anwendbar

DIE KOBOLDIN		
Orkanschub	2MP	Auf einen/mehrere Gegner anwendbar
Blitzschlag	4MP	Auf einen/mehrere Gegner anwendbar
Rätselaura	2MP	Auf einen/mehrere Gegner anwendbar

DER DRACHE IN DEN TRÜFFELWÄLDERN

König Pfifferling erzählt im Trüffeldorf von einem Drachen, der sich in der Drachenhöhle in den Trüffelwäldern befinden soll. Dieses Geschöpf gilt es nun zu suchen . . .

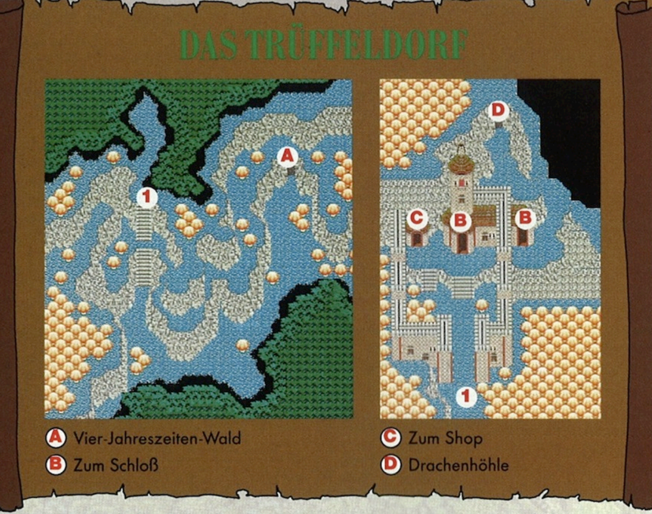


ANKUNFT IM TRÜFFELDORF

Durch eine Höhle im hohen Norden des Landes ist die Gruppe zum Trüffeldorf gelangt. Dort angekommen ist erst einmal ausruhen angesagt, denn der Marsch durch die Wälder war sehr anstrengend. Im Dorf gibt es ein Ausrüstungsgeschäft, den Schmied Berti und auch einen König, der sich sehr über ihren Besuch freut. Dieser, Pfifferling mit Namen, berichtet dem Trio von einem weißen Drachen, der tief im Inneren der Höhlen lebt.



DAS TRÜFFELDORF





DIE BITTE DES KÖNIGS

Nachdem König Pfifferling den Abenteurern von dem weißen Drachen berichtet hat, äußert er eine Bitte. Er möchte, daß die Gruppe den Drachen aus den Tiefen der Drachenhöhle befreit. Gesagt, getan, sofort machen sich die drei Freunde auf den Weg ins Innere der Höhle. Doch bis sie den Drachen finden werden, müssen sie einige Kämpfe meistern. Überall lauern die diabolischen Minos-Kreaturen...





TERROR IN DER DRACHENHÖHLE

DRACHEN, DONNER UND DÄMONEN

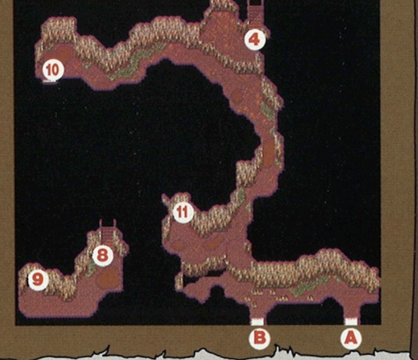
Im Inneren der Drachenhöhle leisten die Peitsche und der Analyse-Zauber den Abenteurern gute Dienste. An einer Stelle wird jedoch auch ein stärkerer Zauber benötigt, um einen Felsen aus dem Weg zu räumen. Hierfür wählt die Gruppe den mächtigen Rocky-Zauber.

A Vier-Jahreszeiten-Wald
B Trüffelwälder









DAS REPTIL DES TEUFELS

Im letzten Gewölbe der Drachenhöhle wartet der Peiniger des weißen Drachens auf die drei Freunde, die Meuchelnatter. Die Bestie greift sofort und ohne Gnade an. Blitzschnell reagiert jedoch auch die Koboldin. Ihr Blitzschlag-Zauber vernichtet die diabolische Kreatur und schickt sie zurück in die Hölle.



DER WEISSE DRACHE

Nachdem die Meuchelnatter bezwungen ist, erhält der weiße Drache wieder seine Freiheit zurück. Etwas überrascht sind die Freunde von der Gestalt des Drachens. Ihnen steht ein naiv grinsendes Wesen gegenüber, das deutlich zeigt, wie jung der Drache noch ist. Doch wie dem auch sei, die Mission der Gefahrensucher war erfüllt, der weiße Drache befand sich nun in ihrer Obhut. Frohen Mutes begeben sich die Dämonenjäger wieder zu König Pfifferling, bei dem sie den Drachen abgeben, damit er ihn aufpäppelt. Auch ein Name bekommt der kleine Drache verpaßt... Lufti.





DAS SANDSCHIFF IN DER TODESWÜSTE

Mit dem Canoni Reisebüro haben sich unsere drei Abenteurer nach El Sandalar in die Wüste begeben. Dort angekommen, starten sie die Suche nach dem Sandschiff der Rebellen, das sich hier irgendwo befinden soll. Von Durst und Hunger gepeinigt, müssen sich die Freunde gegen mehrere Wüstenkreaturen durchsetzen. Halluzinierend laufen die ausgemergelten Abenteurer durch das Wüsten-Labyrinth und sind dabei, sich mit ihrem Schicksal abzufinden. Plötzlich jedoch sind sie am Ziel – sie stehen an Bord des Sandschiffs.



HELGE:Jetzt ein Schluck
eiskaltes Wasser.
ERWIN:Hör auf damit.

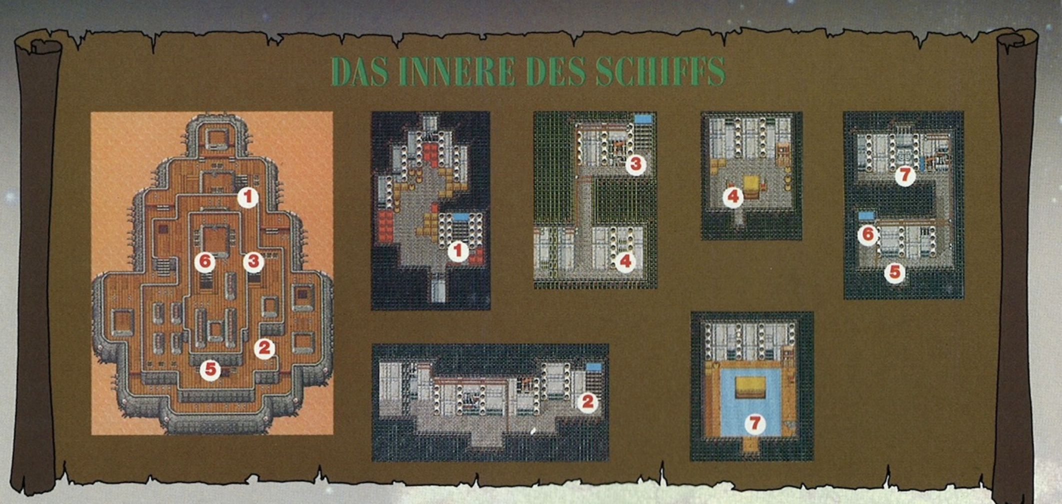
Das Mädchen träumt von einem Schluck eiskaltem Wasser, doch tapfer hält sie durch.



Endlich haben sie die Anlegestelle des Rebellen-Sandschiffs entdeckt.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

DAS INNERE DES SCHIFFS



IN GEFANGENSCHAFT GERATEN

Die Entdeckung des Sandschiffs rettet zwar die Freunde vor dem Verdursten, doch geraten sie vom Regen in die Traufe. Die Rebellen nehmen das Trio getrennt gefangen, da sie sie für Verräter halten. Doch glücklicherweise trifft der Held auf Felix, einen mitgefangenen Häftling, der ihm zur Flucht verhilft. Nun müssen nur noch die beiden Begleiterinnen des Helden befreit werden. Und tatsächlich, der Plan gelingt. Erst wird die Koboldin befreit, dann das Mädchen.





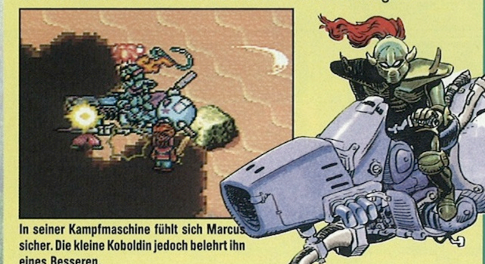
An einer Stelle auf dem Schiff finden die drei das Logbuch des Schiffs. Hier können sie ihren Spielstand speichern.



Mutig befreit der Held seine beiden Gefährtinnen, nachdem er selbst geflüchtet ist.

UNBEZÄHMBARER MARCUS

Er ist die Verkörperung alles Bösen, die rechte Hand des Tantalus, der Dämon mit der stählernen Rüstung. Nur schwerlich wird es Euch gelingen, ihn zu bezwingen, denn er ist einer der gefürchtetsten Schergen des Imperators. Hier wird Euer Mut auf die bisher größte Probe gestellt. Die Koboldin allerdings scheut ihn nicht und attackiert den Schurken mit Blitzschlägen.



In seiner Kampfmaschine fühlt sich Marcus sicher. Die kleine Koboldin jedoch belehrt ihn eines Besseren.

DIE OFFENBARUNG DES MYSTERIUMS

Den Kampf mit Marcus gut überstanden, kehren die drei in El Oasis, der Wüstenstadt ein. Dort befragen sie jeden der Bewohner, um neue Hinweise zu erlangen. Ihr nächstes Ziel ist nun der Feuerpalast. Leider müssen die drei jedoch erfahren, daß Vesuvio, der Hüter des Palastes, entführt wurde. Hat vielleicht die Tatsache, daß die heiße Oasenstadt Solaris auf der eisigen Weihnachtsinsel existieren kann, etwas mit der Sache zu tun? Die Freunde wollen der Sache auf den Grund gehen und begeben sich deshalb mittels des Canoni Reisebüros zur Weihnachtsinsel...



Nach dem Kampf gegen Marcus begegnen die drei den Rebellen, die auf ihre Rettung warten.



Die Stadt El Oasis liegt sehr versteckt. Im Norden der Wüste findet Ihr sie.

HEISSER ALS DIE HÖLLE

In El Oasis angekommen, frischen die Freunde zunächst einmal ihre Kräfte wieder auf. Durch Gespräche mit den Bewohnern erfahren sie, daß die Oase an einem akuten Wasserproblem leidet. Hier kann nur noch ein Dingelchen helfen... Außerdem wurde der Hüter des Feuerpalastes, Vesuvio, von Unbekannten entführt. Ohne ihn werden die Freunde auch nicht die Kraft des noch fehlenden Mana-Samens erhalten.

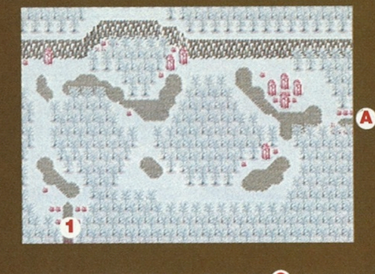


KÄLTER ALS DIE ANTARKTIS

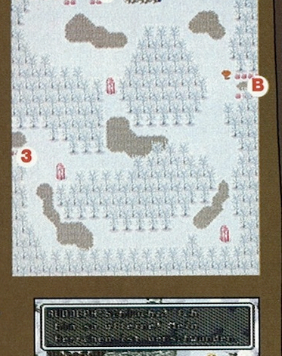
Das Schneedorf ist das genaue Gegenteil von El Oasis. Hier ist es kälter als in Eurem Gefrierfach. Außerdem scheinen die Bewohner total verwirrt zu sein. Andere Bewohner des Dorfs versuchen aber, so gut sie können den dreien zu helfen mit ihrem Wissen. Die Hinweise führen die drei auf den Weg nach Solaris.

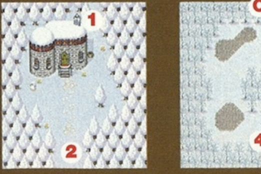


IM KRISTALLWALD









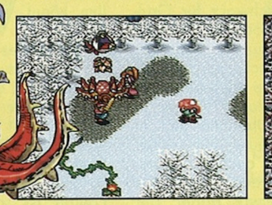
A Schneedorf
B Canoni Reisebüro
C Solaris

RETTET DEN WEIHNACHTSMANN!

Im Kristallwald treffen die Freunde auf ein Rentier. Es erzählt dem Trio, daß der Weihnachtsmann verschwunden sei. Keine Frage, daß sich die Abenteurer sofort auf die Suche machen.

HEISSKALTES DUELL: DER SPEIREIHER

Eine tropisch-wirkende Pflanzenbestie überrascht das Heldenkommando im Kristallwald. Die schleimige Kreatur öffnet ihren stacheligen Panzer und greift die Gruppe dann sofort an. Doch gut, daß die Koboldin mit von der Partie ist, denn ihr Energiesog läßt das Untier schnell verwelken. Nach einigen Attacken ist die Bestie besiegt.







NEWS

WER IST KÖNIG NICKERCHEN?

Dreamland (mm) – Diese Frage stellten wir Euch – zugegeben, nicht ganz ernst gemeint – im Kirby-Comic der letzten Ausgabe (CN 6/94). Die ausgefeilte Dramaturgie des Comics gipfelte nämlich darin, daß sich ein gewisser „Blaufisch" (zu ihm später mehr) als Kirby entpuppte und sich herausstellte, daß Kirby in Wirklichkeit König Nickerchen war.

Tja, irgendwie muß da die Fantasie mit uns durchgegangen sein, denn am Ende wußten wir selbst nicht mehr, wer denn nun wer war. Deshalb kamen wir auf die ruhmreiche (so dachten wir) Idee, einfach die Leser entscheiden zu lassen, wer sich denn nun hinter König Nickerchen verbirgt.

Womit wir natürlich nicht gerechnet hatten, war, daß mehr als drei Leute diesen albernen Comic zu Ende lesen würden und sich noch dazu tatsächlich Gedanken darüber machen, wer der König wirklich sein könnte. Das ganze war mehr als Silvestergag gedacht . . .

Doch Tonnen von Zuschriften belehrten uns eines besseren.

In Unmengen von Briefen wurden die gewagtesten Spekulationen geäußert, wer sich hinter der Verkleidung von Nickerchen verbergen könnte. Die zehn lustigsten Antworten findet Ihr nachfolgend. All diejenigen, die auf den Blaufisch getippt haben, müssen wir jedoch enttäuschen, es gibt nämlich gar keinen Blaufisch (das wäre ja albern!). Ursprünglich sollte der Fisch übrigens gold werden, doch dank einiger Verständigungsprobleme mit unseren japanischen Zeichnern wurde er eben blau. Vielleicht gibt es in Japan keine Goldfische?!

Hinter König Nickerchen verbirgt sich:

1. **Queen Elizabeth II**
2. **Dr. Wily**
3. **Dr. Schaffnix**
4. **Claude M. Moyse**
5. **Kirbyna**
6. **Weihnachtsmann**
7. **Diddy Kong**
8. **Die Baronesse**
9. **Dr. S. R. Sokal**
10. **Mario**

IN JAPAN HAT DIE ZUKUNFT SCHON BEGONNEN

Nintendo präsentiert den Virtual Boy

Tokyo (mm) – Nun ist es amtlich! Noch vor dem ULTRA 64 wird in Japan ein weiteres revolutionäres Nintendo Produkt erscheinen, das Ende letzten Jahres auf der SHOSHINKAI, einer der größten Videospielmessen der Welt, erstmalig vorgestellt wurde. Das Projekt trägt den Namen VIRTUAL BOY und ist ein 32-Bit System, das über zwei hochauflösende Spiegelscanner LED-Displays verfügt, die in einer futuristisch anmutenden Brille installiert sind. Diese machen die Erzeugung bisher einzigartiger 3D-Perspektiven möglich. Ergänzt wird das System durch einen Double-Grip Controller, der mit gleich zwei Steuereinheiten den Anforderungen dreidimensionaler Videospielwelten gerecht wird.


Die futuristische 3D-Brille mit den beiden Monitoren.

Als erste Spiele für den VIRTUAL BOY sind ein neues Mario-Abenteuer sowie ein Flipperspiel geplant.

Wann und ob der VIRTUAL BOY auch in Europa erhältlich sein wird, steht zur Zeit noch nicht fest. Sobald es weitere Neuigkeiten über den VIRTUAL BOY gibt, wird Euch Club Nintendo darüber berichten.



Der VIRTUAL BOY ermöglicht Ausflüge in die 32-Bit „Virtual Reality".

DER GAME BOY BEKENNT FARBE!

Rot, grün, gelb, weiß, schwarz oder transparent

Endlich! Die Game Boy „Special Edition" ist da!

Großostheim (mm) – Das neue Jahr fängt gut an! So farbenfroh wie das Silvesterfeuerwerk und so transparent wie ein mit prickelndem Sekt gefülltes Glas präsentiert sich nun auch der Game Boy. Eine attraktive Special Edition des Nintendo Handhelds bringt Euch den Game Boy in fünf neuen Farben. In schwarz für Grufties und chronische Pessimisten, in rot für die heißblütigen unter Euch, in grün für Menschen, die noch nicht alle Hoffnung verloren haben, in gelb für Postbeamte und in weiß für Leute mit reiner Weste. Aber auch für Leute, die gerne den Durchblick haben, ist etwas dabei. Der Game Boy in transparentem Gehäuse nämlich. Mit ihm könnt Ihr das Innenleben des Handhelds genaustens studieren. Dieses Exemplar sei auch den Hobbychirurgen unter Euch empfohlen. Zu haben ist die Special Edition überall dort, wo es Game Boys gibt. Wartet aber nicht zu lange, denn die Special Edition ist schon jetzt heiß begehrt.


KID KLOWN IN
CRAZY CHASE

CHARTS

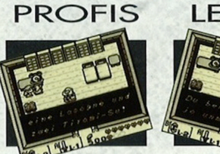
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

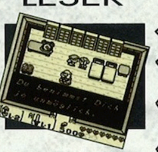
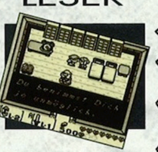



PROFIS		Platz	LESER	
•1	Zelda III – A Link To The Past	1	Zelda III – A Link To The Past	•1
↑–	Donkey Kong Country	2	Super Mario Kart	•2
↑4	Secret Of Mana	3	Super Mario All-Stars	↑4
↓2	Super Metroid	4	Super Mario World	↑–
↓3	Super Mario Kart	5	Mega Man X	↑6
•6	The Lost Vikings	6	Secret Of Mana	↑–
↑–	Equinox	7	Sim City	↓5
↑–	Act Raiser 2	8	Aladdin	↑–
↓8	Mega Man X	9	Super Metroid	↓3
↑–	Pac-Attack	10	Starwing	↑–

GAME BOY






PROFIS		Platz	LESER	
•1	Zelda IV – Link's Awakening	1	Zelda IV – Link's Awakening	•1
•2	Mystic Quest	2	Super Mario Land 2	•2
•3	Wario Land – Super Mario Land 3	3	Wario Land – Super Mario Land 3	•3
•4	Kirby's Pinball Land	4	Super Mario Land	↑9
↑–	Kwirk	5	Mystic Quest	↓4
↑–	Dr. Mario	6	Donkey Kong	↑–
↑–	Die Schlümpfe	7	Kirby's Dream Land	↓6
↓7	Super Mario Land 2	8	Mega Man II	•8
↑–	Snoopy's Magic Show	9	Mega Man	↑–
↓8	Tetris	10	Dr. Mario	↑–

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM






PROFIS		Platz	LESER	
•1	The Legend Of Zelda	1	Super Mario Bros. 3	•1
↑10	Dr. Mario	2	Mega Man 3	↑6
↑5	Super Mario Bros. 3	3	Mega Man 4	•3
•4	The Adventure Of Link	4	The Legend Of Zelda	↓2
↑–	The Battle Of Olympus	5	Kirby's Adventure	•5
↑8	Star Tropics	6	Super Mario Bros. 2	↓4
↓2	Die Schlümpfe	7	Mega Man 2	↑–
↑–	Little Nemo – The Dream Master	8	The Adventure Of Link	↓7
•9	Maniac Mansion	9	Super Mario Bros.	↑–
↓6	Duck Tales 2	10	Die Schlümpfe	↑–

Profi-Check



Name: Thomas Görg
Alter: 27 Jahre
Job: Spieleberater

Als begeisterter Game Boy-Fan zögerte der gelernte Einzelhandelskaufmann im Herbst 1992 keinen Moment sich bei Nintendo of Europe als Spieleberater zu bewerben. „Spielend Geld verdienen", das erschien dem verspielten Mainhausener genau das Richtige für sich zu sein – und er bereut seinen Berufswechsel nicht. Seine Arbeit als Spieleberater an Nintendos Spiele-Hotline ist sehr abwechslungsreich und außerdem kann er von Zeit zu Zeit auch seiner großen Leidenschaft, dem Schreiben frönen, wenn es darum geht Tips für die Trickzone im Club Nintendo-Magazin zusammenzustellen. So sieht er auch seine berufliche Zukunft irgendwann einmal bei einem Videospiel-Fachmagazin. In seiner Freizeit interessiert sich der 27jährige für Fußball, auch wenn er nicht mehr selbst aktiv spielt, liebt Musik aus den 60ern und 70ern und liest viel. Vor allem die Star Wars Geschichten haben es ihm angetan.
Seine Lieblingsvideospiele sind „Zelda – A Link To The Past", „Lemmings" und „FIFA Soccer". Richtig ärgerlich wird er, wenn er Videospiele sieht, die eine schnellgemachte Umsetzung eines erfolgreichen Kinofilms zum Thema haben. „Die werden doch nur produziert", so Thomas, „um eine schnelle Mark zu machen und nicht um eine echte Herausforderung für die Videospielfans zu sein."

Now Playing

Vor Weihnachten wurde die Redaktion richtig eingedeckt mit neuen Spielen, die es nun gilt aufzuarbeiten. Harte Arbeit, denn bei einigen Spielen braucht man eher einen Nußknacker als einen Controller. Aber wir kämpfen uns durch!

CLAUDE versucht sich gerade in die Psyche eines Regenwurms hineinzudenken, um „Earthworm Jim" hilfreich zur Seite zu stehen.

ANNETTE hat geradezu eine Affenliebe entwickelt zu Donkey Kong und begleitet den Gorilla tapfer durch „Donkey Kong Country" – und ärgert sich fürchterlich, wenn sie die Lorenfahrten zusammen nicht überstehen.

ANDREAS wandelt auf den Spuren von Muhammed Ali, denn er hat sein absolutes NES-Lieblingsspiel endlich für das Super Nintendo bekommen: „Super Punch-Out". Da heißt es für alle: In Deckung gehen!

MARCUS jagt zusammen mit Zeke und Julie aus der „Ghoul Patrol" schleimtriefende Zombies und Dämonen.

SUSE ist unter die Basketballer gegangen. Ihre geringe Größe (1,55 m) macht sie mit „Michael Jordan – Chaos in Windy City" durch Geschicklichkeit wett. Irgendwie scheint sie seitdem ein paar Zentimeter gewachsen zu sein…

Challenge • Challenge • Challenge

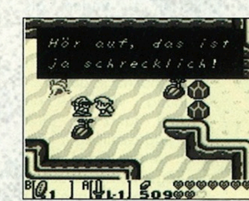
Wenn Samus Aran ihren Kampf gegen die Metroids aufnimmt, geht es heiß her und viele, die sie spielerisch begleiten, konzentrieren sich darauf, möglichst schnell Mother Brain auszuschalten. Doch „Super Metroid" birgt so viele faszinierende Geheimnisse, daß es schade wäre, das Super Nintendo Spiel mit nur 80 oder 90 % zu beenden. Deshalb fordern wir Euch heraus, die 100 %-Marke zu knacken. Denn nur wenn im Schlußbild „100 %" zu lesen ist, könnt Ihr sicher sein, wirklich jedes Geheimnis des Planeten Zebes gelüftet zu haben. Macht ein Foto von dem 100 %igen Schlußbild und schickt es uns.
Übrigens die „Aladdin"-Challenge, alle Rubine einzusammeln, die es im Spiel gibt, haben drei Club Nintendo-Leser geschafft und uns ein Beweisfoto geschickt. Die insgesamt 70 Rubine, die man mit Aladdin einsammeln kann, haben gefunden:

Daniel Kremer aus Niederkrüchten
Josef Baumgartner aus Gernsheim
Christian Mayer aus Landshut

Meine Top 10



Thorsten Plenk ist nach eigener Aussage Nintendos größter Fan. Auf seinen Game Boy läßt er nichts kommen. Gerade erst hat der 12jährige „Zelda IV – Link's Awakening" in 19 Tagen durchgespielt und sofort avancierte das Abenteuerspiel auf Platz 1 seiner ganz persönlichen Hitparade. Und natürlich ist er auch schon mal als „Dieb" über die Insel gehetzt, denn er hatte im Tante Emma-Laden nicht bezahlt. Doch nicht nur der Game Boy begeistert den Lüdenscheider Schüler in seiner Freizeit, sondern auch Fußball spielen, Briefmarken sammeln, Modell-Schiffe bauen und Fahrrad fahren. Auch hat Thorsten schon eine genaue Vorstellung von seiner beruflichen Zukunft: Er will Spieleberater bei Nintendo werden – wen wundert's, schließlich ist er wie bereits erwähnt „Nintendos größter Fan"!



Ob sich Thorsten wohl auch in die hübsche Marin verliebt hat?

1. Zelda IV – Link's Awakening
2. Mystic Quest
3. Metroid II – Return Of Samus
4. Bart Simpson – Escape from Camp Deadly
5. Castle Quest
6. Mega Man – Dr. Wily's Rache
7. Super Mario Land 2
8. Prince of Persia
9. Nintendo World Cup
10. Super Mario Land

Gut geschlumpft, Peyo!

Die Geschichte der Schlümpfe und ihres Schöpfers

Schon über 35 Jahre alt, doch noch so jung und frisch wie am ersten Tag – Die Schlümpfe kennt jedes Kind, egal wie alt es ist. Auch als Videospiel auf allen Nintendo-Systemen eroberten sich die kleinen blauen Wichte in kürzester Zeit eine begeisterte Fan-Gemeinde. Grund genug, die Geschichte der Schlümpfe mal näher zu betrachten und vor allem einen Blick auf ihren Schöpfer Peyo zu werfen.





(pn) – Als am Weihnachtsabend 1992 Pierre Culliford starb, hatte die europäische Comicwelt einen ihrer prominentesten Vertreter verloren. Dem Belgier war es als einem der wenigen europäischen Comiczeichner gelungen, seine Schöpfungen in der ganzen Welt bekannt zu machen. Culliford, den jeder unter seinem Pseudonym Peyo kannte, war ein Perfektionist. Als er 1945 im Alter von 17 Jahren seine Zeichnerkarriere in einem belgischen Trickfilmstudio begann, hatte er schon sehr bald großen Erfolg. Peyo und seine Kollegen – darunter so berühmte Namen wie Morris und Franquin – in dem Studio waren Ende der Vierziger Jahre gezwungen, eine neue Verdienstmöglichkeit zu finden, als das Filmstudio Pleite machte.

Peyo versuchte sich zunächst in der Werbung, doch schon bald fand er eine Tageszeitung, die seine Comicstrips regelmäßig drucken wollte. „Johann und Pfiffikus" erblickten so in der französischen Tageszeitung La Dernière Heure 1947 das Licht der Welt. Diese erfolgreiche Serie mit dem jungen Pagen aus dem Mittelalter wurde ab 1950 in Le Soir fortgesetzt und in dem französischen Comicmagazin Spirou. Doch nicht nur mit dieser erfolgreichen Serie machte sich Peyo einen Namen. Aus seiner Feder stammen noch zahlreiche andere Figuren.

Der große Durchbruch, auch international, gelang dem ehemaligen Studenten der Brüsseler Kunstakademie 1957. Johann und Pfiffikus geraten in einer Comicfolge ins Land der Schlümpfe, kleine freundliche Waldwichte, die eigentlich nur eine einmalige Nebenrolle spielen sollten. Doch sofort zeigte sich, daß die Leser mehr von diesem gutgelaunten Zwergenvolk sehen wollten. Peyo, der mittlerweile ein eigenes Studio gegründet hatte und dort als Assistenten später so bekannte Zeichner wie Will, Wasterlain oder Leloup beschäftigte, entschloß sich, zunächst in kleinen Comicstrips, später in umfangreichen Abenteuern, den Schlümpfen mehr Zeit zu widmen. Auch entstanden schon sehr bald die ersten kurzen Zeichentrickfilme mit den blauen Kerlchen, die sogar ihre ganz eigene Sprache entwickelt hatten. Doch es dauerte noch einige Jahre, bis 1975 der erste abendfüllende Spielfilm mit den Schlümpfen in die Kinos kam. Die daraufhin entwickelte Fernsehserie, an der Peyo intensiv mitarbeitete, wurde sogar im Disneyverwöhnten Amerika ein Riesenerfolg. Und noch heute läuft die Serie in der ganzen Welt als vielfache Wiederholung – ungebrochen erfolgreich. Was macht den Charme der Schlümpfe aus? Sie sind freundlich, zivilisiert und charmant und verlieren nie ihre gute Laune, egal wie übel ihnen der Zauberer Gargamel (auch Gurgelhals genannt) mitspielt. Alle Schlümpfe sehen im Prinzip identisch aus, doch jeder hat seine eigene Persönlichkeit entwickelt – der eine ist eher intellektuell, der andere ein eitler Narziß, es gibt einen streichespielenden Witzbold, einen Angsthasen und einen notorischen Pessimisten. Die Welt der Schlümpfe ist ein eigener Mikrokosmos, der der realen Welt den Spiegel vorhält. Ein weises wachsames Auge hält Papa Schlumpf auf seine Schutzbefohlenen und weiß immer, was zu tun ist. Peyo schaffte es, die Geschichten der Schlümpfe nie ins Kitschige abgleiten zu lassen, obwohl diese Gefahr immer besteht bei einem in erster Linie auf junge Leser abgezielten Comic. Stattdessen werden die Geschichten wie Märchen erzählt, denen es nie an Fantasie und Poesie fehlt. Die Schlümpfe bestehen ihre Abenteuer nicht mit Kraft, sondern eher mit Köpfchen. Vielleicht ist es dieser Aspekt, der die Schlümpfe so beliebt machte. Kaum ein Kind in Europa hat nicht eine Schlumpffigur zu Hause. Und die Lieder von Vader Abraham und den Schlümpfen haben in den Siebziger Jahren monatelang die Hitlisten angeführt. Viele haben versucht, Peyos Erfolg zu kopieren, doch kaum jemand hat es geschafft. Peyo war eben ein Ausnahme-Künstler, dem es gelungen war, direkt die Seele seiner Fans zu berühren.

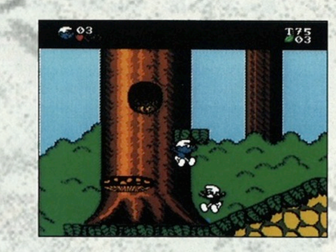


Die Schlümpfe und Nintendo

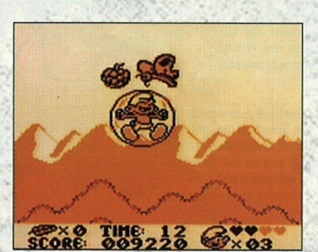


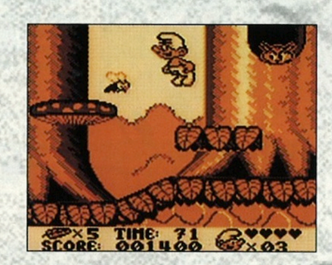
Super Nintendo Entertainment System



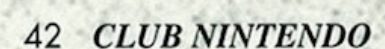


Nintendo Entertainment System





Game Boy





EXPLOSIVE ABENTEUER!

Schon seit einigen Jahren bombardiert uns Bomberman mit seinen explosiven Abenteuern. Angefangen hat alles im Jahre 1990, als er sich und seine Freunde, die Mad Bombers, auf dem NES präsentierte. Ein Jahr später suchte er dann mit seinen Freunden den Game Boy in dem Spiel „Dynablaster" heim. Seinen bisherigen Höhepunkt erlebte Bomberman dann im letzen Jahr, als das erste Super Nintendo Spiel des sympathischen Bombenlegers erschien. Wegen des großen Erfolgs erschien vor kurzem sogar eine Fortsetzung des Super Nintendo Spiels, die, wie auch ihr Vorgänger mit bis zu vier Spielern gespielt werden kann, vorausgesetzt Ihr spielt mit dem Super Game Boy und einem Multispieler-Adapter. (mm)

1990 NES

Bomberman für das NES, der Klassiker schlechthin und eines der ersten NES-Spiele, das mit dem Vier-Spieler-Adapter gespielt werden konnte. Das Spiel verfügt außerdem über eine Paßwort-Funktion und jede Menge Explosivität!

1991 GAME BOY

Ein weiteres dynamitgeladenes Spiel. Auf dem Game Boy konntet Ihr mittels Dialogkabel einen zweiten Spieler zum Bombenduell herausfordern. Auch hier gab es Paßwörter und Unmengen von Explosionen. Bombig!

1993/94 SUPER NINTENDO

BOMBENLEGER

Tja, wenn Wario sich etwas in den Kopf setzt, dann ist er nicht mehr so leicht davon abzubringen. Diesmal will er das Bomberland erobern, doch ihm stehen ebenbürtige Widersacher gegenüber. Bomberman und die Mad Bombers! Und diese Jungs legen schon von Geburt an Bomben. Eine schwere Aufgabe also für Wario.

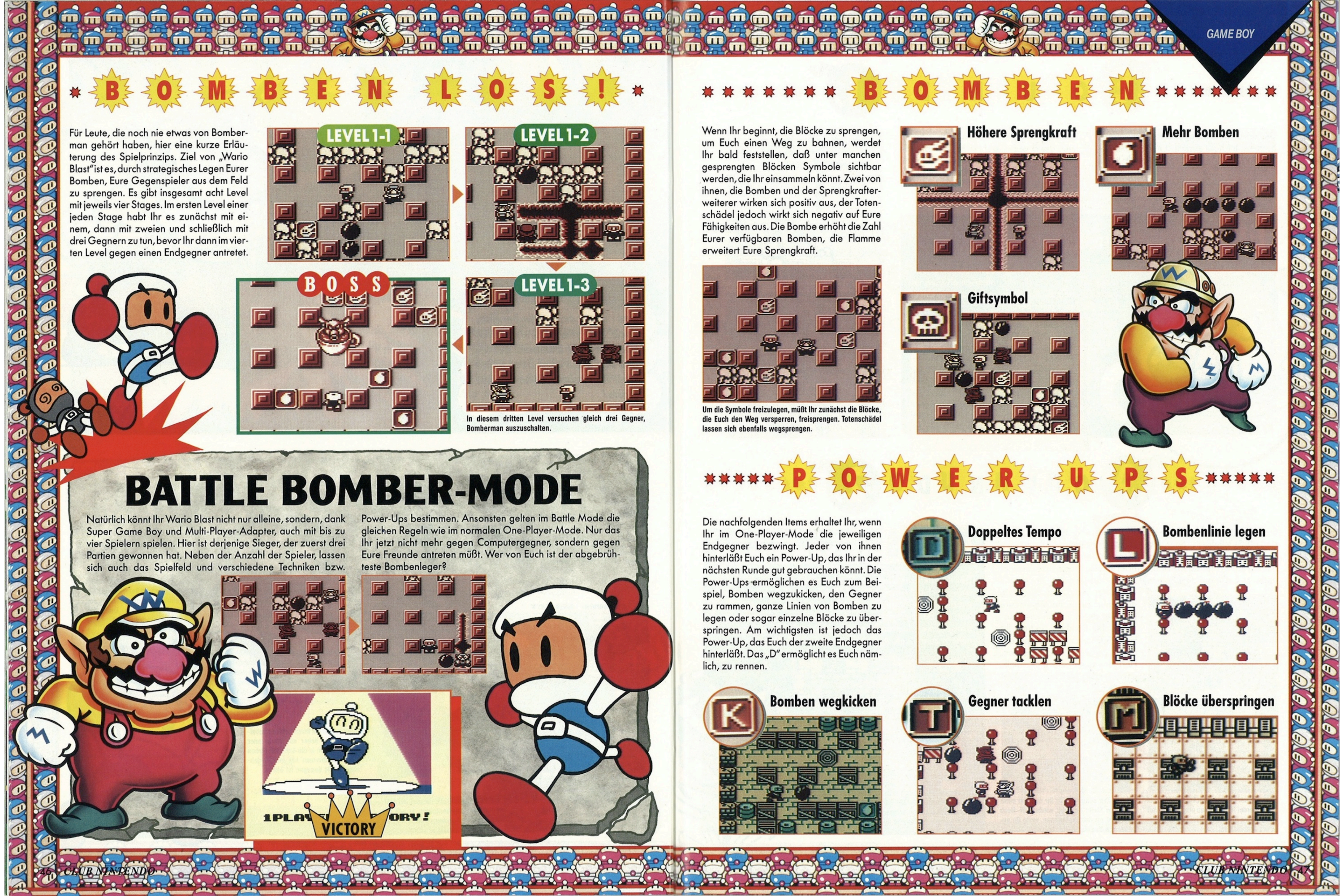
Der schwarze Bombenleger. Ein geheimnisvoller Streiter, der Euch erst gegen Ende des Abenteuers erwartet. Hütet Euch vor ihm!

Wario, der Held oder besser, der Anti-Held des Bombenteuers. Er will das Bomberland erobern. Den passenden Helm dazu besitzt er schon.

Bomberman. Ihr könnt Euch entscheiden, ob Ihr lieber mit Wario oder lieber mit ihm in die Schlacht ziehen wollt. Bomberman hat mehr Erfahrung, Wario dagegen ist böser!

BOMBEN LOS!

Für Leute, die noch nie etwas von Bomberman gehört haben, hier eine kurze Erläuterung des Spielprinzips. Ziel von „Wario Blast"ist es, durch strategisches Legen Eurer Bomben, Eure Gegenspieler aus dem Feld zu sprengen. Es gibt insgesamt acht Level mit jeweils vier Stages. Im ersten Level einer jeden Stage habt Ihr es zunächst mit einem, dann mit zweien und schließlich mit drei Gegnern zu tun, bevor Ihr dann im vierten Level gegen einen Endgegner antretet.



In diesem dritten Level versuchen gleich drei Gegner, Bomberman auszuschalten.

BATTLE BOMBER-MODE

Natürlich könnt Ihr Wario Blast nicht nur alleine, sondern, dank Super Game Boy und Multi-Player-Adapter, auch mit bis zu vier Spielern spielen. Hier ist derjenige Sieger, der zuerst drei Partien gewonnen hat. Neben der Anzahl der Spieler, lassen sich auch das Spielfeld und verschiedene Techniken bzw. Power-Ups bestimmen. Ansonsten gelten im Battle Mode die gleichen Regeln wie im normalen One-Player-Mode. Nur das Ihr jetzt nicht mehr gegen Computergegner, sondern gegen Eure Freunde antreten müßt. Wer von Euch ist der abgebrühteste Bombenleger?

BOMBEN

Wenn Ihr beginnt, die Blöcke zu sprengen, um Euch einen Weg zu bahnen, werdet Ihr bald feststellen, daß unter manchen gesprengten Blöcken Symbole sichtbar werden, die Ihr einsammeln könnt. Zwei von ihnen, die Bomben und der Sprengkrafterweiterer wirken sich positiv aus, der Totenschädel jedoch wirkt sich negativ auf Eure Fähigkeiten aus. Die Bombe erhöht die Zahl Eurer verfügbaren Bomben, die Flamme erweitert Eure Sprengkraft.

Um die Symbole freizulegen, müßt Ihr zunächst die Blöcke, die Euch den Weg versperren, freisprengen. Totenschädel lassen sich ebenfalls wegsprengen.

Höhere Sprengkraft

Mehr Bomben

Giftsymbol

POWER UPS

Die nachfolgenden Items erhaltet Ihr, wenn Ihr im One-Player-Mode die jeweiligen Endgegner bezwingt. Jeder von ihnen hinterläßt Euch ein Power-Up, das Ihr in der nächsten Runde gut gebrauchen könnt. Die Power-Ups ermöglichen es Euch zum Beispiel, Bomben wegzukicken, den Gegner zu rammen, ganze Linien von Bomben zu legen oder sogar einzelne Blöcke zu überspringen. Am wichtigsten ist jedoch das Power-Up, das Euch der zweite Endgegner hinterläßt. Das „D" ermöglicht es Euch nämlich, zu rennen.

Doppeltes Tempo

Bombenlinie legen

Bomben wegkicken

Gegner tacklen

Blöcke überspringen



ROUND 1

Die erste Runde beginnt verhältnismäßig harmlos. Ihr habt zunächst nur einen Gegner und das Spielfeld bietet auch keine besonderen Tücken. Dennoch solltet Ihr vorsichtig beim Einsammeln der Sprengkrafterweiterer sein. Je mehr Ihr einsammelt, desto weiter zieht sich die Explosion durch die Korridore. Da passiert es leicht, daß man in seine eigene Explosionswelle hineinläuft.

BOSS Die Amoktasse

Die Amoktasse ist leicht zu bezwingen. Drei Treffer reichen aus, um diesen unliebsamen Gegner auszuschalten. Bleibt immer in Bewegung, damit Euch die Tasse nicht berührt.

ROUND 2

Die Level der zweiten Stage haben es schon eher in sich. Nicht nur, daß die Spielfelder größer sind und mehr Hindernisse aufzuweisen haben, es gibt auch ein weiteres Feature: Teleporter. Betretet Ihr nämlich die achteckigen Felder, werdet Ihr eingesogen und an einer anderen Stelle auf dem Spielfeld wieder ausgespuckt. Benutzt die Teleporter jedoch nicht zu oft, denn nur zu gerne legen Eure Gegner direkt neben die Ausgänge ihre Bomben. So habt Ihr kaum noch eine Möglichkeit, der Explosionswelle zu entgehen. Übrigens auch eine gute Taktik, um Eurerseits die Gegner auszuschalten.

Lauft einfach auf die achteckigen Felder und schon werdet Ihr von ihnen eingesogen. Auf diese Weise könnt Ihr ausweglosen Situationen entkommen.

Kurze Zeit später taucht Ihr dann an einer anderen Stelle im Spiel wieder auf. Doch Vorsicht vor den Explosionen, wenn Ihr gerade aus dem Teleporter kommt.

BOSS Der Komakreisel

Der Komakreisel ist ein etwas ernstzunehmenderer Gegner, als es noch die Amoktasse war. Er kann nämlich nur getroffen werden, wenn er gerade stillsteht. Durch die erlangte Fähigkeit, die Bomben nun wegkicken zu können, könnt Ihr dem Kreisel die explosiven Präsente zukicken, ohne Euch ihm selbst nähern zu müssen. Auch hier reichen drei Treffer aus.

Ist der Komakreisel bezwungen, erhaltet Ihr ein weiteres Power-Up, das doppelte Tempo. Nun könnt Ihr Euren Gegnern besser ausweichen.

ROUND 3

In den Spielfeldern von Stage 3 findet Ihr zusätzlich zu den Blöcken Richtungspfeile auf dem Boden. Kickt Ihr nun eine Bombe über einen dieser Pfeile, so ändert sie mit Überschreiten des Feldes Ihre Richtung und bewegt sich nun in die Richtung des Pfeils. Auf diese Weise könnt Ihr selbst Gegner in Schwierigkeiten bringen, die sich hinter einer Ecke verbergen. Außerdem werdet Ihr merken, daß sich Euer neuestes Power-Up als sehr nützlich erweist. Dadurch, daß Ihr nun mit dem doppelten Tempo durch die Korridore laufen könnt, ist es einfacher, den Gegnern und ihren Bomben zu entkommen.

Legt einfach eine Bombe und kickt sie dann in Richtung von einem der Pfeilsymbole. Sobald die Bombe das Symbol erreicht hat, ...

... ändert sie ihre Richtung und bewegt sich nun in Pfeilrichtung weiter.

BOSS Der Ballonköter

Wie auch schon der Komakreisel, läßt sich auch der Ballonköter nur treffen, wenn er gerade stillsteht und seine Bombenfresser losschickt. Dann, und nur dann, könnt Ihr eine Bombe vor ihm auslegen und ihm einen Treffer beibringen.

Befindet sich der Ballonköter in der Luft, könnt Ihr ihm nichts anhaben. Konzentriert Euch aufs Ausweichen.

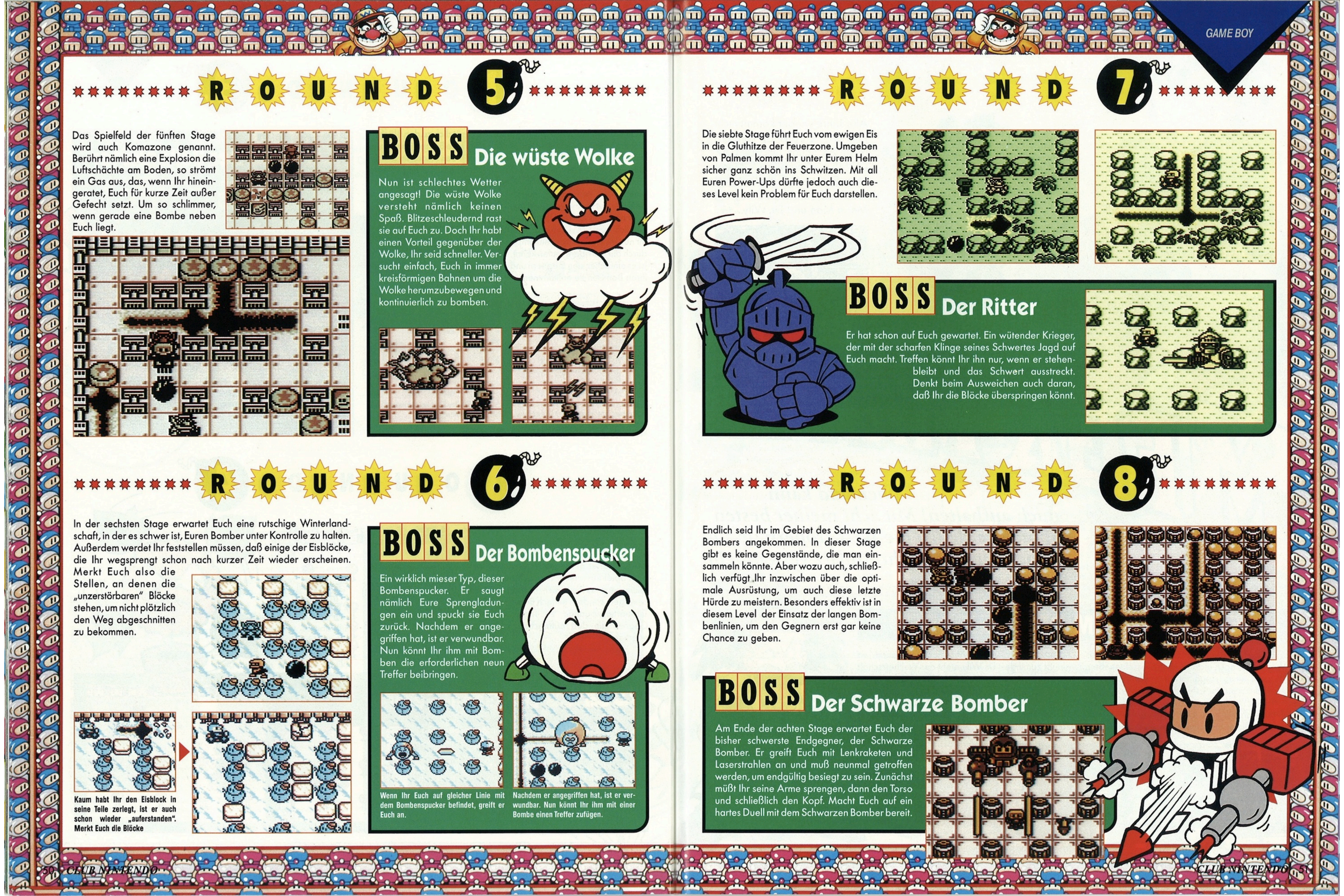
Fliegt der Gegner nach unten, um die Bombenfresser auszusenden könnt Ihr ihn erwischen.

ROUND 4

Wie schon in der zweiten Stage, werdet Ihr auch hier wieder mit den Teleportern konfrontiert. Wie bereits erwähnt, können sich die Teleporter günstig oder ungünstig auf Euer Spiel auswirken. Eine sichere Siegestaktik kann es sein, sich nicht zu viel zu bewegen, sondern einfach Bomben um die Teleporterausgänge zu legen, um die Gegner, die dort auftauchen, sofort zu erledigen.

BOSS Die Gaga-Geranie

Der nächste Endgegner ist die wildgewordene Gaga-Geranie, eine gar giftige Blume, die mit ihren noch giftigeren Blättern nach Euch wirft. Wie auch die anderen Gegner, könnt Ihr auch der Geranie nur dann einen Treffer beibringen, wenn der Gegner sich gerade nicht bewegt. Die Geranie ist etwas ausdauernder als die bisherigen Gegner. Diesmal reichen drei Treffer nicht aus.



ROUND 5

Das Spielfeld der fünften Stage wird auch Komazone genannt. Berührt nämlich eine Explosion die Luftschächte am Boden, so strömt ein Gas aus, das, wenn Ihr hineingeratet, Euch für kurze Zeit außer Gefecht setzt. Um so schlimmer, wenn gerade eine Bombe neben Euch liegt.

BOSS Die wüste Wolke

Nun ist schlechtes Wetter angesagt! Die wüste Wolke versteht nämlich keinen Spaß. Blitzeschleudernd rast sie auf Euch zu. Doch Ihr habt einen Vorteil gegenüber der Wolke, Ihr seid schneller. Versucht einfach, Euch in immer kreisförmigen Bahnen um die Wolke herumzubewegen und kontinuierlich zu bomben.

ROUND 6

In der sechsten Stage erwartet Euch eine rutschige Winterlandschaft, in der es schwer ist, Euren Bomber unter Kontrolle zu halten. Außerdem werdet Ihr feststellen müssen, daß einige der Eisblöcke, die Ihr wegsprengt schon nach kurzer Zeit wieder erscheinen. Merkt Euch also die Stellen, an denen die „unzerstörbaren" Blöcke stehen, um nicht plötzlich den Weg abgeschnitten zu bekommen.

Kaum habt Ihr den Eisblock in seine Teile zerlegt, ist er auch schon wieder „auferstanden". Merkt Euch die Blöcke

BOSS Der Bombenspucker

Ein wirklich mieser Typ, dieser Bombenspucker. Er saugt nämlich Eure Sprengladungen ein und spuckt sie Euch zurück. Nachdem er angegriffen hat, ist er verwundbar. Nun könnt Ihr ihm mit Bomben die erforderlichen neun Treffer beibringen.

Wenn Ihr Euch auf gleicher Linie mit dem Bombenspucker befindet, greift er Euch an.

Nachdem er angegriffen hat, ist er verwundbar. Nun könnt Ihr ihm mit einer Bombe einen Treffer zufügen.

ROUND 7

Die siebte Stage führt Euch vom ewigen Eis in die Gluthitze der Feuerzone. Umgeben von Palmen kommt Ihr unter Eurem Helm sicher ganz schön ins Schwitzen. Mit all Euren Power-Ups dürfte jedoch auch dieses Level kein Problem für Euch darstellen.

BOSS Der Ritter

Er hat schon auf Euch gewartet. Ein wütender Krieger, der mit der scharfen Klinge seines Schwertes Jagd auf Euch macht. Treffen könnt Ihr ihn nur, wenn er stehenbleibt und das Schwert ausstreckt. Denkt beim Ausweichen auch daran, daß Ihr die Blöcke überspringen könnt.

ROUND 8

Endlich seid Ihr im Gebiet des Schwarzen Bombers angekommen. In dieser Stage gibt es keine Gegenstände, die man einsammeln könnte. Aber wozu auch, schließlich verfügt Ihr inzwischen über die optimale Ausrüstung, um auch diese letzte Hürde zu meistern. Besonders effektiv ist in diesem Level der Einsatz der langen Bombenlinien, um den Gegnern erst gar keine Chance zu geben.

BOSS Der Schwarze Bomber

Am Ende der achten Stage erwartet Euch der bisher schwerste Endgegner, der Schwarze Bomber. Er greift Euch mit Lenkraketen und Laserstrahlen an und muß neunmal getroffen werden, um endgültig besiegt zu sein. Zunächst müßt Ihr seine Arme sprengen, dann den Torso und schließlich den Kopf. Macht Euch auf ein hartes Duell mit dem Schwarzen Bomber bereit.



MEGA MAN III™

DR. WILY SCHLÄGT ZURÜCK!

Alle Jahre wieder kommt nicht nur das Christkind, sondern auch ein neuer Teil aus CAPCOMS erfolgreicher Mega Man-Serie – das dritte Abenteuer auf dem Game Boy mit Mega Man und Dr. Wily. (cm)

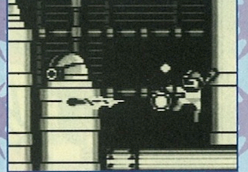


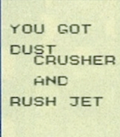
Niemand kann mich aufhalten! Mit acht meiner besten Roboter werde ich die Welt erobern und in einen einzigen Schrottplatz verwandeln.

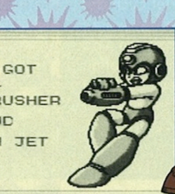
DER BOHRTURM DES TERRORS!

Nach etlichen Niederlagen gegen Mega Man hat Dr. Wily immer noch nicht seine Pläne aufgegeben, die Welt in einen megamäßigen Schrottplatz zu verwandeln. Seine neueste Erfindung ist ein spezieller Bohrturm, mit dem er sich bis zum Mittelpunkt der Erde durchgraben will. Dort vermutet er seltene Mineralien, die er braucht, um seinen neuen Superroboter fertigzustellen. Mit diesem Roboter, so glaubt zumindest Dr. Wily, steht der Weltherrschaft nichts mehr im Wege. Um Mega Man bis zur Vollendung des Roboters aufzuhalten, hat Dr. Wily acht seiner besten Roboter aus den NES-Abenteuern „Mega Man 3" und „Mega Man 4" nachgebaut und neu programmiert.

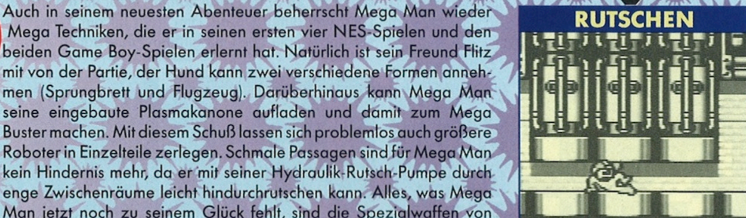








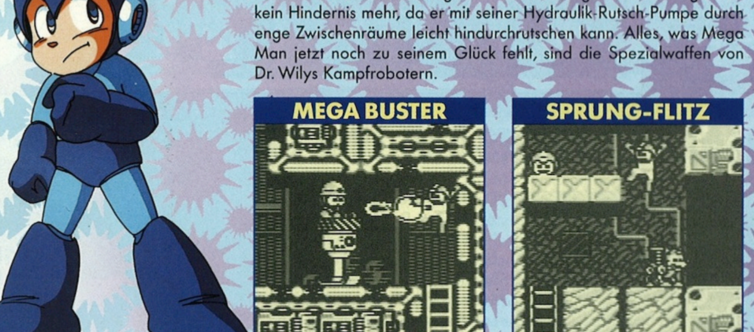




MEGA TECHNIKEN

Auch in seinem neuesten Abenteuer beherrscht Mega Man wieder Mega Techniken, die er in seinen ersten vier NES-Spielen und den beiden Game Boy-Spielen erlernt hat. Natürlich ist sein Freund Flitz mit von der Partie, der Hund kann zwei verschiedene Formen annehmen (Sprungbrett und Flugzeug). Darüberhinaus kann Mega Man seine eingebaute Plasmakanone aufladen und damit zum Mega Buster machen. Mit diesem Schuß lassen sich problemlos auch größere Roboter in Einzelteile zerlegen. Schmale Passagen sind für Mega Man kein Hindernis mehr, da er mit seiner Hydraulik-Rutsch-Pumpe durch enge Zwischenräume leicht hindurchrutschen kann. Alles, was Mega Man jetzt noch zu seinem Glück fehlt, sind die Spezialwaffen von Dr. Wilys Kampfrobotern.

RUTSCHEN

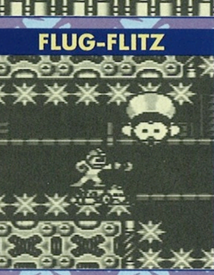


MEGA BUSTER

SPRUNG-FLITZ

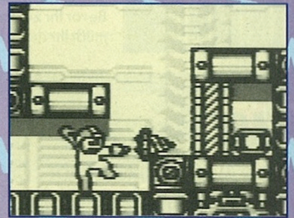


FLUG-FLITZ



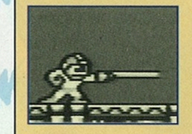
MEGA WAFFEN

Um Dr. Wily zu besiegen, muß Mega Man den abgespaceten Wissenschaftler mit seinen eigenen Waffen schlagen. Zu diesem Zweck müssen alle acht Kampfroboter ausgeschaltet werden. Nachdem die Roboter besiegt worden sind, kann sich Mega Man ihre Spezialwaffen aneignen und somit an Kampfstärke gewinnen.



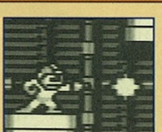


GEMINI LASER



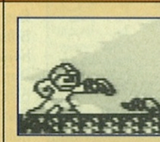
Von den Gemini Brüdern erhält Mega Man nach erfolgreichem Kampf den überaus effektiven Gemini Laser. Der Laser huscht so lange durch den Raum, bis er ein Ziel gefunden hat.

SPARK SHOCK



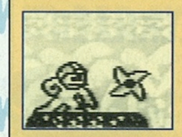
Der Spark Shock ist ein elektromagnetischer Kugelblitz, den Mega Man gezielt gegen gefährliche Roboterkreaturen einsetzen kann. Ihr erhaltet den Shock von Spark Man.

SNAKE SONDE



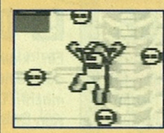
Nachdem Mega Man den reptilienartigen Roboter Snake Man besiegt hat, erhält er von ihm die Snake Sonde, zwei putzige Schlangen, die den Boden entlangkriechen.

SHADOW BUMERANG



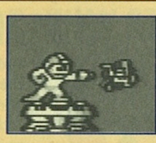
Der Shadow Bumerang besteht aus einer gebogenen Stahlklinge, die durch ein besonderes Verfahren so geschärft wurde, daß sie sogar Metall zersägt.

SKULL BARRIER



Ein Schutzschild aus Totenschädeln? Warum nicht?! Nachdem Mega Man den Skull Man ins Metall-Jenseits befördert hat, erhält er dessen Waffe – die Skull Barrier.

DUST CRUSHER



Die Waffe von Dust Man ist eine der besten Waffen im ganzen Spiel. Nichts und niemand bleibt von der Explosionswelle des Crushers unberührt.

DIVE MISSILES



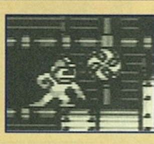
Die Dive Missiles sind nichts anderes als gewöhnliche Lenkraketen, die ihr Ziel automatisch selbst suchen und zerstören. Mega Man kann sie gut gebrauchen.

DRILL BOMBEN



Und zum Schluß noch eine Waffe, die in keinem Action-Spiel fehlen darf. Mit den Drill Bomben kann Mega Man seine Gegner im wahrsten Sinne des Wortes wegbomben.

SHURIKEN



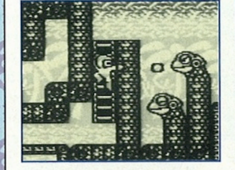
Eine besondere Waffe, die ihre Qualitäten hat. Probiert aus, bei welchem Gegner sie am besten wirkt und wo sie völlig nutzlos ist.

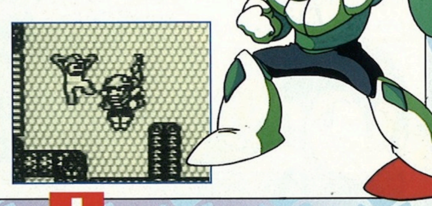
Aber wo? Natürlich ist es egal, in welcher Reihenfolge Ihr Dr. Wilys Robotermeister aufsucht. In einer bestimmten Reihenfolge jedoch könnte es für Mega Man leichter werden, denn jeder Gegner ist gegen bestimmte Waffen schwächlich.



1 SNAKE MAN STAGE

Bevor Ihr zu Snake Man kommt, müßt Ihr ein grauenvolles Labyrinth durchqueren. Hier trefft Ihr auf Riesen-Roboterschlangen, die Euch mit giftigen Feuerbällen bespucken.



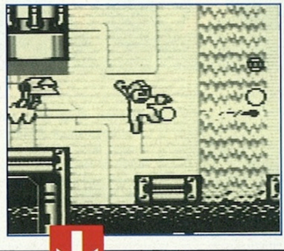


2 GEMINI MAN STAGE

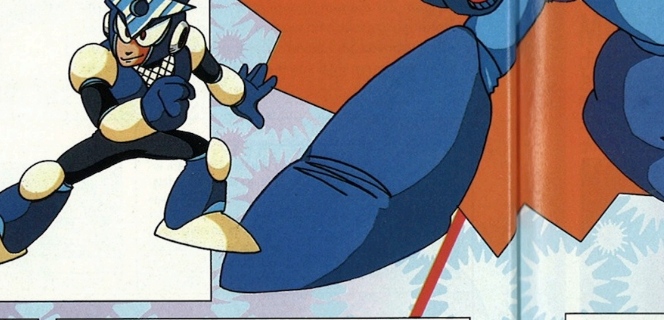


Der Doppelwhopper unter den Androiden. Der Name Gemini Man ist sehr irreführend, da es sich hierbei um zwei Roboter handelt, die stets paarweise auftreten. Wenn Ihr das hysterische Herumgehüpfe der beiden Androiden überlebt, werdet Ihr mit dem Gemini Laser belohnt. Bevor Ihr zu den beiden kommt, müßt Ihr durch die Space-Zone.

3 SHADOW MAN STAGE



Shadow Man liebt Licht- und Schattenspiele über alles, was in der Shadow Man Stage zu verwirrenden Erlebnissen führt. Laßt Euch nicht aus der Ruhe bringen, wenn es um Euch herum plötzlich stockfinster wird. Solche billigen Tricks sollten Euch nicht aufhalten.



4 SPARK MAN STAGE

Spark Man tut das, wovor Euch Eure Eltern immer gewarnt haben: Er spielt achtlos mit Elektrizität herum und richtet dabei großen Schaden an. Entzieht ihm seine Energiezufuhr.

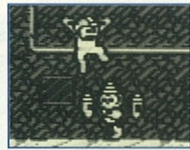
5 DER KREISELKILLER

Ein kleiner Zwischengegner, der seinem Namen alle Ehre macht. Der Kreiselkiller gibt sein Debut in diesem Spiel.

6 DRILL MAN STAGE

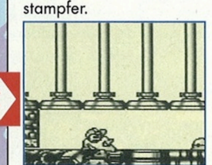
In Drill Mans Sektor müßt Ihr einige Zeitzünderbomben aktivieren, damit Ihr in dem Labyrinth weitergehen könnt. Verschiedene Miniroboter werden versuchen, Euch daran zu hindern.

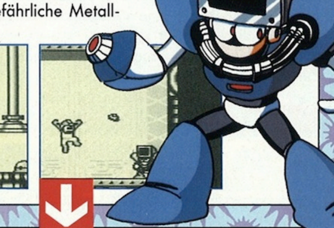




7 DUST MAN STAGE

Bevor Ihr Dust Mans Schaltzentrale erreicht, müßt Ihr Euch den Weg durch die Metallschrottfabrik bahnen. Aber Vorsicht: Überall sind gefährliche Metallstampfer.

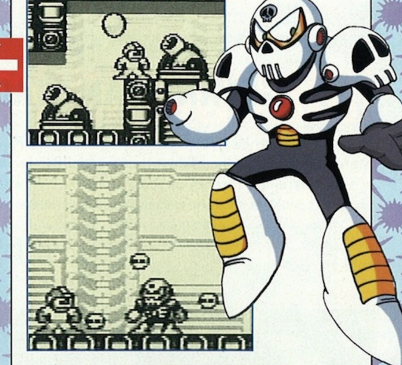






8 SKULL MAN STAGE

Skull Mans Monsterlabyrinth liegt hoch über den Wolken – ein eigenartiges Gebilde, das wie ein riesiges Dinosaurierskelett aussieht. Natürlich besteht dieses Skelett wie alles andere auch aus Metall. Trotz der vielen Wächterandroiden, die hier herumschwirren, sollte es für Mega Man kein Problem sein, innerhalb kurzer Zeit in Skull Mans Thronsaal zu gelangen. Hier wartet jedoch ein aufregender Kampf.

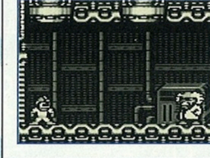


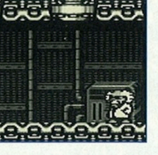
9 DIVE MAN STAGE

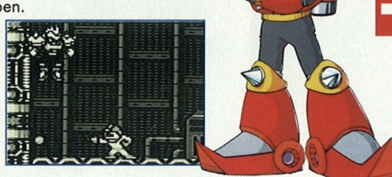
Wo sollte sich ein Roboter aus Metall nie aufhalten? Richtig, im Wasser! – Und wo muß Mega Man hin, um auch den letzten der acht Roboter in alle Einzelteile zu zerlegen? Richtig, ins Wasser! Eine der schwierigsten Spielstufen ist die Dive Man Stage. Hier trefft Ihr nicht nur auf mechanische Piranhas und Wale, sondern auch auf den antirostbeschichteten Obermotz aller Obermotze. Um Dive Man zu zerstören, müßt Ihr ihn mit der Skull Barrier berühren.

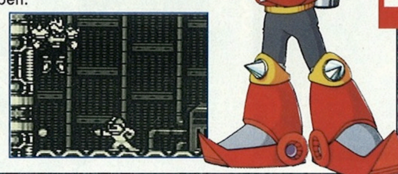
10 DER CYBERPUNK

Mega Man ist kurz davor, die Dr. Wily Stage zu betreten, als sich ihm ein überdrehter Roboter entgegenstellt, der auf den Namen Cyberpunk hört. Mit seinem Waffenarsenal dürfte es Mega Man gegen den Technopunk jedoch leicht haben.



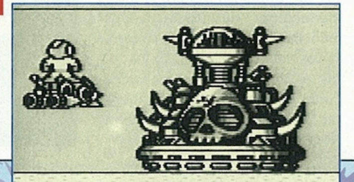






DR. WILY STAGE

Ein guter Bekannter, den Mega Man bereits sechsmal kampfunfähig gemacht hat. Doch Dr. Wily ist zäh wie ein Stehaufmännchen. Dies ist das siebte Duell mit dem Wissenschaftler.



SNAKE MAN STAGE

Nachdem sich Mega Man entschieden hat, Snake Man als erstes unschädlich zu machen, betritt er dessen Schlangengrube. Kurz hinter dem Eingang erwarten den blauen Roboter die ersten Roboschlangen. Sie begrüßen ihn mit einem Augenzwinkern, das jedoch alles andere als freundlich gemeint ist. Das Augenzwinkern dient ausschließlich der Zielpeilung. Die Augen sind übrigens auch der verwundbare Punkt der Schlangenmaschinen.

START



SCHLANGENKÖPFE

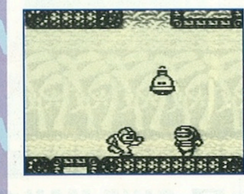
Im Moment des Augenzwinkerns solltet Ihr mit Mega Man in die Luft springen. Dort werden die Schlangen anschließend ihren Feuerball hinfeuern.

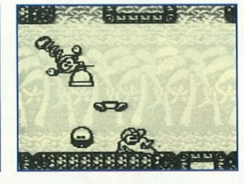




DURCHRUTSCHEN

Herumspringende Gegner sind sehr schwer zu erwischen, da Ihr superschnelle Reaktionen haben müßt oder ein perfektes Timing, um sie im richtigen Moment zu treffen. Ausnahmsweise solltet Ihr mal einem Kampf aus dem Weg gehen, denn Ihr wißt ja: „Der Klügere gibt nach!" Benutzt einfach Mega Mans Rutschhydraulik.



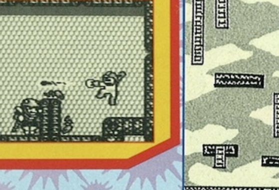


DUELL MIT DER SCHLANGE

Am Ende der Snake Man Stage trifft Mega Man auf – na, wen wohl? – Snake Man höchstpersönlich. Snake Man, der Herr aller Schlangen in diesem Sektor, hat eine ganz besondere Waffe. Mit der Snake Sonde schickt er zwei Minischlangen los, die daraufhin den Boden und die Wände entlangkriechen, bis sie etwas zum Fressen gefunden haben. Das dumme ist nur: Am liebsten fressen diese Schlangen Metall. Hier hilft der Mega Buster.



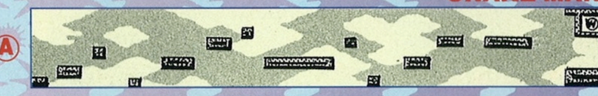
Zu Ⓐ



SNAKE MAN



Ⓐ



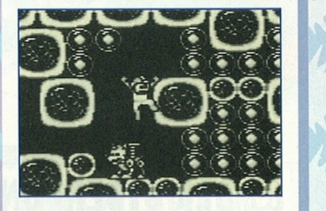
GEMINI MAN STAGE

Als nächstes geht es auf einen geheimnisvollen Planeten im Gemini Sternsystem. Hier leben die beiden Gemini-Brüder in einem unterirdischen Labyrinth. Wandert also zunächst die Planetenoberfläche entlang und sucht nach dem Eingang in die geheime Schaltzentrale der Zwillinge. Unten angekommen, warten einige wirklich haarsträubende Monsterandroiden auf Euch. Eure Waffe, die Snake Sonde, kann hier sehr hilfreich sein.

START

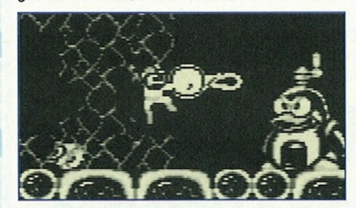
KÖTERPOWER

Wieder einmal ist Mega Man heilfroh, daß er einen so treuen Freund wie Flitz hat. Diesmal muß er dessen Rücken als Sprungbrett mißbrauchen, um an die Energiekapsel zu kommen.



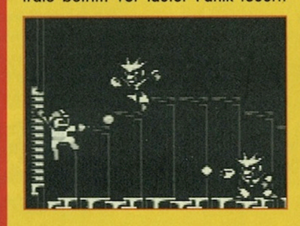
MEGA HAMSTER

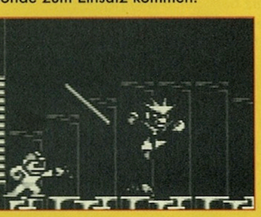
Die einfachste Methode, um an frische Energie zu kommen, ist, kleinere Gegner zu bekämpfen, den Gegenstand, den sie hinterlassen, einzusammeln, aus dem Bild gehen und dann das ganze noch einmal zu wiederholen.



EIN „MAN" KOMMT SELTEN ALLEIN!

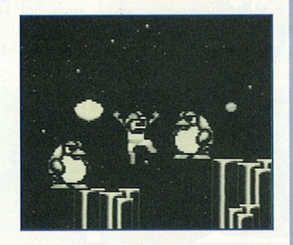
Die Gemini Brüder sind total aufgeregt, als Mega Man ihre Schaltzentrale betritt. Vor lauter Panik feuern sie unkoordiniert mit Laserstrahlen auf Mega Man. Jetzt sollte die Snake Sonde zum Einsatz kommen.

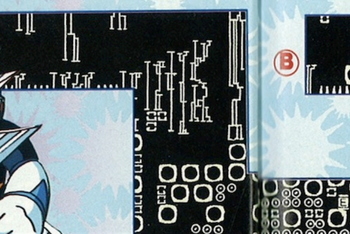




TERMINATOR-PINGUIN

Irgendwo im unterirdischen Gemini-Verlies werdet Ihr auf den Terminator Pinguin treffen, der gerade dabei ist, weitere Androidenableger auszubrüten. Das müßt Ihr auf jeden Fall verhindern, schießt auf den Pinguin so lange, bis er zerplatzt. Der schwache Punkt der Maschine ist übrigens die Antenne, die sich auf dem Kopf des Pinguins befindet.

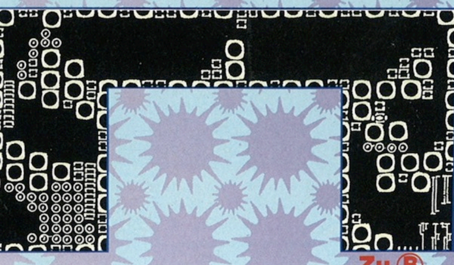




Ⓑ



GEMINI MAN



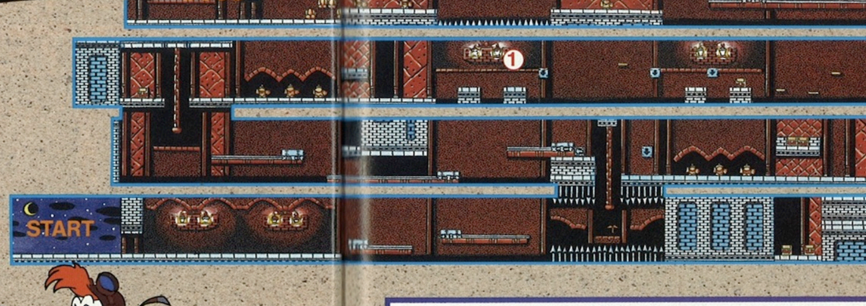
Zu Ⓑ

Disney's DuckTales 2

Tick, Trick und Track, die Neffen von Dagobert, haben den Teil einer geheimnisvollen Schatzkarte gefunden. Klar, daß sich Dagobert nicht zweimal bitten läßt, nach den fehlenden Teilen des Vermächtnisses zu suchen… (mm)

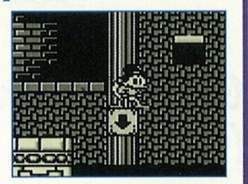
Schottland

Dagoberts nächstes Ziel ist ein altes Schloß in Schottland. Keine Frage, daß der Millionär hier nicht alleine ist. Geister erwarten ihn…



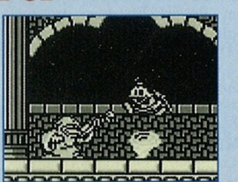
① Geistertreppen

An manchen Stellen gibt es Plattformen, die auftauchen und dann wieder im Nichts verschwinden. An diesen Stellen muß sich Dagobert ganz genau die Position der Plattformen merken, um dann schnell aufspringen zu können.



Der Zauberer

Er ist der Hüter des geheimnisvollen Schatzes. Mit gleich mehreren Angriffsmethoden erwartet er Dagobert: Mit Wirbelattacken und Donnerschlägen. Doch der antwortet mit Pogosprüngen.

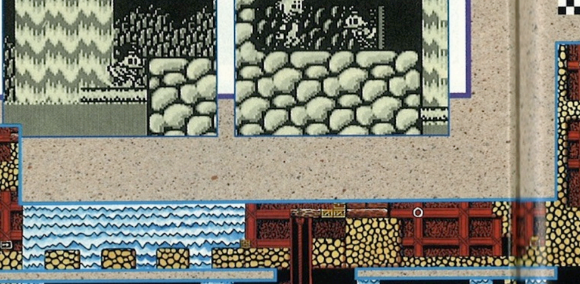


Niagara

Leider ist aus dem Teil der Karte nicht genau zu ersehen, wo sich der Schatz befindet. Die Karte weist lediglich auf fünf rätselhafte Orte hin, in denen sich weitere Teile der Schatzkarte befinden. Dagoberts Ziele sind Niagara, Ägypten, Bermuda, Schottland und die Insel Mu. Wo er seine Abenteuerreise beginnt, hängt ganz von ihm ab. Fest steht jedoch, daß er sich nicht alleine in Gefahr begeben muß. Neben seinen Neffen, die ihn mit hilfreichen Tips versorgen und seinem Piloten Quack, steht ihm auch Daniel Düsentrieb mit Rat, Tat und nützlichen Erfindungen zur Seite. Alsbald geht es auch schon los, Dagobert hat beschlossen, sein Abenteuer in Niagara zu beginnen. In Niagara warten mächtige Wasserfälle auf den Abenteurer und seine Freunde.

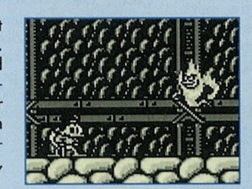
① Floßfahrt zu Düsentrieb

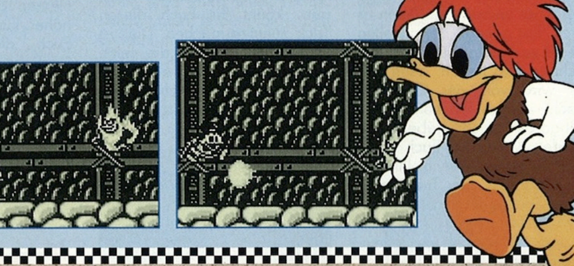
Von nun an wird es gefährlich für Dagobert. An dieser Stelle muß er sich nämlich auf ein Floß schwingen und mit diesem zum anderen Ufer fahren. Um das Floß in Gang zu setzen, sollte sich der Geizhals mit seinem Stock von der Wand abstoßen. Auf diese Weise kommt er dann zur anderen Seite des Sees, wo der Erfinder Daniel Düsentrieb schon auf ihn wartet. Wie bereits erwähnt, hält Düsentrieb während des gesamten Abenteuers nützliche Dinge für Dagobert bereit.

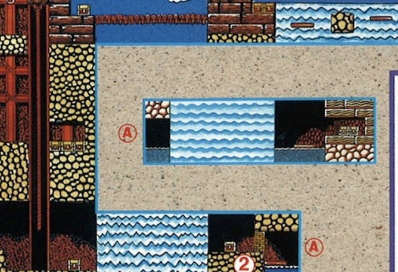


Der Feuergeist

Dagobert hat ganz Niagara durchkämmt und steht nun dem Feuergeist gegenüber. Auch wenn die Kreatur recht beängstigend aussieht, ist sie doch eher leicht zu bezwingen. Der Geist bewegt sich in immer gleichen Bahnen und ist bereits nach dem fünften Treffer mit dem Pogosprung bezwungen. Wenn es um einen Schatz geht, versteht Dagobert keinen Spaß.

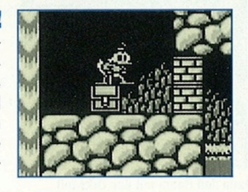






② Mit Power durch die Mauer!

Endstation! An dieser Stelle kommt Dagobert nur weiter, wenn er bereits das Power-Up Symbol gefunden hat. Dann kann er die Wand, die ihm im Weg steht, bequem durchstoßen und seinen Weg fortsetzen. Hat er das Item noch nicht gefunden, muß er sich auf die Suche danach machen und dann zu der Stelle zurückkehren, an der er nicht weiterkam.



Super Metroid (Super Nintendo)

Ein Herz für Tiere

Hoffentlich ist es Euch inzwischen schon gelungen, das Abenteuer von Samus Aran erfolgreich zu beenden und wieder heil den Planeten Zebes zu verlassen. Wenn Ihr am Ende des Spiels auf dem Weg zurück zum Raufschiff seid, habt Ihr vielleicht zufällig den Dino und die Aliens Etecos getroffen, die verzeifelt versuchen zu flüchten. Sie sind in dem Raum, in dem es zu Beginn des Spiels die Bomben gab, eingeschlossen. Wenn Ihr in diesem Raum die rechte Mauer zerschießt, könnt Ihr ihnen die Flucht ermöglichen. Deren Rettungskapsel erkennt Ihr übrigens auch, wenn Ihr genau hinschaut, in der Schlußsequenz. Jetzt bleibt nur noch zu hoffen, daß Ihr bei Eurer nächsten Mission noch genügend Zeit übrig habt, um einen kleinen Abstecher zu unternehmen und unsere Freunde zu retten.

Shadowrun (Super Nintendo)

Trick 17

Jakes Suche auf dem Schiff (Bremerton) ist mit jeder Menge Gefahren verbunden. Wenn es Euch dort gelingt, den zweiten Tresor zu finden, dürft Ihr Euch nicht zu früh freuen, denn dieser wird von vier Orks bewacht. Damit Ihr von dieser Leibgarde nicht übertölpelt werdet, wollen wir Euch einen Trick verraten: Wenn Ihr auf dem Weg zu dem Tresorraum die Treppen nach unten lauft, trefft Ihr auf zwei Schalter, die Ihr mal in der richtigen Reihenfolge betätigen müßt. Der eine Schalter öffnet und schließt die Schleusentür des Tresorraums und der andere ist für das Fluten und Ablassen des Wassers innerhalb des Zimmers zuständig. Da bewiesen ist, daß die Orks über keine Kiemen verfügen, könnt Ihr Euch diesen Trick zunutze machen. Dies ist zwar nicht gerade die feine englische Art, aber eine gute Möglichkeit, um sich gegen die Überzahl an Gegnern zu wehren.



Zunächst müßt Ihr die Luftzufuhr abstellen ...



Dann den Raum mit den Orks mit Wasser fluten ...

Das Ergebnis: Keine Orks mehr vor dem Tresor!

Hamster-Pech



Ein etwas angeknabberter Brief erreichte den Club Nintendo. Absender war Bettina Göbel, die schrecklich gerne mal Spielerprofil werden wollte. Doch nicht die 11jährige selbst hatte ihre Zähne am Briefpapier versucht, sondern vielmehr ihr Hamster, der eigentlich viel lieber an den Teppichen herumnagt. Die Schülerin aus Wuppertal ist ein echter Mega Man-Fan. Egal ob auf dem NES oder Game Boy, die Mega Man-Abenteuer belegen immer die ersten Plätze in ihrer persönlichen Videospiel-Hitparade, dicht gefolgt von Superheld Mario. Schon bald hofft Bettina, sich ein Super Nintendo zulegen zu können. Und dann wird sie sich unverzüglich auf „Mega Man X" stürzen. Da müssen ihre anderen Hobbies - Pferde und Reiten, Fußball spielen – eben mal ein wenig zurückstehen.

Garfield Labyrinth (Game Boy)

Durchmarsch

Hallo Club Nintendo, mit diesen Paßwörtern schlagen die Herzen der Lasagne Freunde höher. Für alle diejenigen unter Euch, die Probleme haben, Garfield aus dem riesigen unterirdischen Labyrinth zu befreien, möchte ich nun folgende Paßwörter präsentieren. Also ran an den Game Boy und stürzt Euch ins Abenteuer!

Level 5	ZFRG
Level 10	LGCK
Level 15	GPBL
Level 20	SGNG
Level 25	SPGT
Level 30	HBCR
Level 35	DGLL
Level 40	HFLP

Oleg Fallmann, Heusweiler

Krusty´s Fun House (NES/Game Boy)

Rattenfänger aufgepaßt!

Hallo Club Nintendo, wer kennt das nicht? Barts Lieblingsheld, Krusty der Clown, ist in Schwierigkeiten. Aus diesem Grund habe ich Euch, sozusagen als „Ultimative Rattenfalle", alle Paßwörter zu diesem Spiel zugeschickt. Als besonderes „Schmankerl" habe ich noch mein Levelanwahl-Paßwort anzubieten. Viel Spaß beim Ausprobieren:

	NES	Game Boy
Level 2	HERSCHEL	MCBAIN
Level 3	SLUGFEST	MILHOUSE
Level 4	BOUVIER	CMBURNS
Level 5	MENDOZA	PRINCESS
Level-anwahl	FLAVE	MICHAEL

Jens-Ole Johannsen, Bad Driburg

Wario Land – Super Mario Land 3 (Game Boy)

Goldige Überraschung

Da kann man schon verzweifeln: Man steht im Level „Sherbet Island", im Kurs 19 als Mini-Wario dem Riesenpinguin gegenüber. Wer jetzt denkt, er hätte keine Möglichkeit mehr diesen Gegner zu besiegen, hat sich geirrt. Wario greift jetzt zwar nicht in seine Trickkiste, aber in seine Geldbörse. Wenn Ihr nämlich genug Münzen gesammelt habt, dann könnt Ihr ihn, nachdem er sich seinen Stachelhut übergezogen hat, mit einer Zehnermünze bewerfen. Drückt dazu das Steuerkreuz nach oben und den B-Knopf. Vergeßt aber nicht, Euch die Münze wiederzuholen. Wer ist denn schon so verschwenderisch?

Euer Toni Barva, Ingolstadt



Das mit der Münzen-Waffe funktioniert auch bei anderen Gegnern. Probiert es mal aus.

Top Gear (Super Nintendo)

Paßwörter

Hallo Club Nintendo, ich habe bei „Top Gear" endlich nach nächtelangem Gasgeben die Paßwörter in den Schwierigkeitsstufen „Professional" und „Meisterschaft" herausgefunden.

Professional: FOUR MEG, LEGEND, THEWORLD, LETSRACE, ALCHEMY, A LOOPER, SEASONAL

Meisterschaft: EDUCATED, OILCLOTH, WRECKAGE, CARACOLE, EPYLLION, GLUCAGON, KEELSON

Ich hoffe, ich konnte Euch damit einen Gefallen tun, und wünsche viel Spaß beim Rennen Eures Lebens.

Georg Nelles, Jülich-Koslar

Die Schlümpfe-Spezial

Für alle Systeme

Als besonders schlumpfiges Ereignis haben wir alle Paßwörter für die Schlümpfe auf allen Systemen.

Beginnen wir mit den Schlümpfen auf dem Game Boy. Die Paßwörter sind für alle Schwierigkeitsgrade gleich. Sie lauten:

PBSP – 5. Act
ZRMS – 10. Act

Schlumpfen wir gleich mit dem NES weiter:

Leicht:	RCRD	DNLV
Mittel:	HDLS	RBNG
Schwer:	LBRT	ZYDR

Am Schluß noch die Super Nintendo Schlümpfe:

- Brillenschlumpf/Schlumpfine/Tortenschlumpf/Geschenkschlumpf
- Papaschlumpf/Geschenkschlumpf/Brillenschlumpf/Tortenschlumpf
- Schlumpf/Tortenschlumpf/Papaschlumpf/Schlumpfine

The Legend of the Mystical Ninja (Super Nintendo)

Paßwörter gefällig?

Wem ging es bei diesem Spiel noch nicht so, daß er beim Endgegner verzweifelt ist? Deshalb habe ich mir, nachdem ich das Spiel beendet habe, die Mühe gemacht und meine Paßwörter an den Club Nintendo geschickt. Wie Ihr sehen könnt, wurden meine Paßwörter auch prompt veröffentlicht.

Level 2: r # : 9 9 9
Level 3: 3 3 W 8 ; 8
Level 4: G 7 M # M
Level 5: y V M 0 0
Level 6: j / V ? Y ?
Level 7: D N T $ p $
Level 8: > n Z x - x
Level 9: > n + x : x

Viel Spaß bei der mühevollen Reise wünscht Euch

David Braun, Griesheim

Terminator 2 – The Arcade Game (Super Nintendo)

Level überspringen? – Kein Problem

Wem ging es bei diesem actiongeladenen Spiel noch nicht so? Kurz vor dem Endkampf war das Spiel zu Ende. Hier haben wir eine Tastenkombination, mit der Ihr die Level überspringen könnt. Drückt dazu im Titelbild, bevor der Highscore-Bildschirm erscheint, **links, oben, rechts, oben, links links, links, rechts, unten, unten**. In dem folgenden Bildschirm, mit den Top Scores, müßt Ihr jetzt noch eine zweite Tastenkombination eingeben. Drückt dazu **rechts, oben, oben, links, rechts, rechts, rechts, links, unten, unten, rechts und oben**. Ihr hört jetzt einen zweiten Knall. Beginnt nun ein neues Spiel und Ihr könnt mit dem L-Knopf die Level überspringen. Wer sich bei der Eingabe dieser Kombinationen noch nicht die Finger verknotet hat, kann sich voll auf den Endkampf konzentrieren.

Link-Fan



Angefangen hat alles 1993 – da bekam Stefan Weber nämlich seinen Game Boy. Seitdem ist er Nintendo-Fan. Wen wundert es da, daß er sich schon bald ein Super Nintendo wünschte und bekam. Der 11jährige aus Hoffenheim verbringt seine Zeit außerhalb der Schule aber nicht nur mit Videospielen, sondern liest viel, fährt mit seinem Fahrrad durch die Gegend, schreibt gern Briefe an den Club Nintendo und hält sich mit Kampfsport fit. Außerdem kümmert er sich um seine Vögel. Richtige Vögel, „natürlich nicht welche im Kopf," wie Stefan schnell versichert. Von allen Videospielhelden ist ihm Link der liebste, denn Action-Adventures und Rollenspiele sind seine Favoriten, wenn es um Nintendo-Videospiele geht. Das Foto, das Stefan mitgeschickt hat, ist zwar schon etwas älter, aber „ich habe mich kaum verändert!"

TRICK ZONE

ZOOL – Ninja of the Nth Dimension (Game Boy)

Unendlich Leben gefällig?

Habt Ihr noch alle Haare auf dem Kopf? – Oder habt Ihr sie aus lauter Verzweiflung über dieses Spiel schon ausgerissen? Ihr müßt nicht verzagen, denn jetzt kommt die Erlösung: Drückt im Titelbild, wo nur der kleine Ninja und das Titellogo „ZOOL" zu sehen ist, das Steuerkreuz nach oben und dann den Startknopf. Jetzt habt Ihr unendlich Leben zur Verfügung. Da Ihr glücklicherweise in den einzelnen Abschnitten mehrere Speichermöglichkeiten finden könnt, ist es kein allzugroßes Problem mehr, Krool zu besiegen. Viel Spaß bei Eurer Reise durch die Nte Dimension wünscht Euch

Stefan Vogel

Donkey Kong Country (Super Nintendo)

Raus aus dem Level!

Es ist kein Trick im üblichen Sinne, aber trotzdem eine sehr nützliche Funktion, die noch nicht jeder kennt . . . Befindet Ihr Euch in „Donkey Kong Country" in einem Level, den Ihr schon einmal erfolgreich beendet habt, dann könnt Ihr diesen Level jederzeit verlassen, wenn Ihr gerade Lust dazu habt. Pausiert das Spiel zu diesem Zweck mit der START-Taste und drückt anschließend die SELECT-Taste. Schon seid Ihr aus dem Level draußen und befindet Euch wieder auf der Landkarte. Falls Ihr vor einem Endboss genügend Bonusleben sammeln wollt, solltet Ihr diesen Trick kennen.

Florian Späth, Unterpolling

Doch mal probiert



Er ist zwar schon seit einiger Zeit Mitglied im Club Nintendo, aber noch nie hatte Michael Grunert versucht, Spielerprofil zu werden. Erst als sein Freund es geschafft hatte, dachte sich der 12jährige, daß er es doch auch mal probieren sollte. Der Super Nintendo-Besitzer, der seine skeptischen Eltern erst mühevoll überreden mußte, bevor er die Videospielkonsole bekam, fährt gerne Fahrrad, schwimmt und faulenzt auch mal einfach so herum. Michael und sein Freund wünschen sich immer unterschiedliche Spiele, so daß sie sich gegenseitig die Spiele ausleihen können. Dadurch hat der Obersüßbacher schon eine erstaunliche Liste an durchgespielten Super Nintendo-Spielen aufzuweisen. Etwas genervt ist Michael, daß er oftmals warten muß, wenn er wegen einer Spielefrage bei der Nintendo Hotline anruft. Doch „die Musik beim Warten, wenn alle Leitungen besetzt sind, ist echt cool," meint er versöhnlich.

Echter Trekkie



Zur Zeit müht sich David Christ mit „Gargoyle's Quest", einem echten Game Boy-Klassiker herum, und hat sich gerade an die Nintendo-Profis gewandt, um noch ein paar Tips zu bekommen. Doch nicht nur Game Boy-Spiele faszinieren den Schüler aus Saarlouis, sondern auch die aufwendigen Abenteuer auf dem Super Nintendo wie „Super Mario World", „Zelda – A Link To The Past" oder „Super Ghouls'n Ghosts". Davids große Liebe zur Zeit ist Micky, seine kleine Katze, die gerade mal ein paar Monate alt ist. Und wenn es seine Zeit zuläßt, dann zeichnet er auch gerne Bilder, die irgendwie immer mit seinen beiden größten Leidenschaften zu tun haben: Videospielhelden oder aber die Abenteuer seiner Lieblingsfilme aus der Reihe „Star Trek" und „Star Wars". Ein echter Trekkie also, der nicht mal den Brief an den Club Nintendo ohne Star Trek-Sticker losschicken wollte.

Samurai Shodown (Super Nintendo)

Endgegneranwahl

Und hier noch eine praktische Tastenkombination, mit der Ihr im Spiel „Samurai Shodown" den Endgegner Amakusa direkt anwählen und mit ihm in die Arena gehen könnt. Allerdings nur im Countdown-Modus des Spieles. Wartet auf das TAKARA-Logo und drückt dann folgende Tasten in der richtigen Reihenfolge: **A, Y, X und B**. Als nächstes hört Ihr eine ziemlich fiese Lache. Im Kämpferauswahlbildschirm des Countdown-Modus' solltet Ihr dann die L- und die R-Taste gedrückt halten und START drücken, um ins Spiel zu gelangen. Sobald der Kampf beginnt, könnt Ihr L und R loslassen, um Euch ins Geschehen zu stürzen.

Markus Deska

Earthworm Jim (Super Nintendo)

Super-Cheat

Eines der besten und leider auch der schwersten Jump'n' Runs für das Super Nintendo ist David Perrys „Earthworm Jim". Nur echte Profis kommen in den Genuß der späteren Levels, die einfach höllisch kompliziert sind. Zum Glück haben die Programmierer dem Spiel einen Cheat-Modus spendiert, der wirklich hilfreich ist. Startet das Spiel und drückt, wann immer Ihr wollt die START-Taste, um das Spiel zu pausieren. Jetzt drückt Ihr gleichzeitig das Steuerkreuz nach links und den A-Knopf. Laßt das Steuerkreuz wieder los und drückt folgende Knöpfe in der richtigen Reihenfolge: **B, X, A, A, B, X und A**. Hoppla, jetzt seid Ihr direkt im Cheat-Auswahlmenü, wo Ihr einzelne Levels direkt anwählen könnt oder unendlich viel Lebensenergie einstellen könnt. Trotz dieser Hilfestellungen, die Euch das Programm bietet, wird „Earthworm Jim" trotzdem kein Zuckerschlecken.

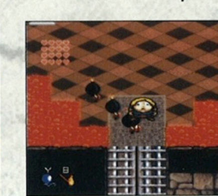
Young Merlin (Super Nintendo)

Ausgetrickst!!!

Ich habe einen „bombigen" Trick zu „Young Merlin" herausgefunden. Diesen möchte ich Euch nicht vorenthalten. Wie Ihr unschwer aus der Überschrift erkennen könnt, handelt es sich um den Endkampf mit dem Shadow King. Nachdem Ihr die „geflügelten Augen" ausgeschaltet habt, kommen Euch die Bomben entgegen. Wer sich nun nicht ständig kämmen will, kann die Bomben auf eine unkompliziertere Art und Weise ausschalten. Benutzt den Ballon und wartet, bis die Bomben kurz vor Euch sind. Aktiviert nun den Ballon und die Bomben explodieren unter Euch. In der Luft seid Ihr unverwundbar. Probiert das Ganze doch auch einmal bei der nächsten Angriffsattacke des Shadow Kings.
Viel Spaß beim Endkampf wünscht Euch

Frank Rosenbaum, Leopoldshöhe

Was kann Euch vor den Bomben retten?



Der Ballon leistet hier gute Dienste.

Aladdin (Super Nintendo)

Levelanwahl

Wir haben hier einen fantastischen Trick für Euch. Begebt Euch zuerst ins Optionsmenü und drückt ganz schnell auf dem 2. Controller **L, R, Start, Select, X, Y, A und B**. Wenn Ihr nun ins Hauptmenü zurückgeht, müßt Ihr auf dem 1. Controller L und R gedrückt halten und könnt nun mit dem Steuerkreuz wählen. Wenn Ihr das Steuerkreuz nach oben drückt, könnt Ihr die Level anwählen, und wenn Ihr das Steuerkreuz nach rechts drückt, die einzelnen Unterabschnitte. So gelangt Ihr wirklich in jeden Abschnitt dieses Spiels und könnt Euch alles in Ruhe ansehen. Vielleicht hilft Euch der Trick ja auch, um alle versteckten roten Diamanten zu finden?

Probotector (Game Boy)

Versteckte Ausrüstung

Manch einer von Euch hat sich bestimmt schon fast die Zähne an Probotectors Mission ausgebissen. Wenn es Euch schon mal gelungen ist, bis ins Labor der Viper einzudringen, werdet Ihr festgestellt haben, daß die Festung des Außerirdischen schwer bewacht wird. Mit folgendem Trick seid Ihr bestens für den Endgegner gerüstet:
In dem 5. Level kommen aus der oberen Wand Kugeln. Wenn Ihr diese Kugeln achtmal abschießt, bekomt Ihr den „Drei-Kugel-Schuß". Mit dieser Waffe habt Ihr gute Chancen, dem Endgegner den Garaus zu machen.

Ingo Sierau, Oebisfelde

Klassik-Tip: Super Mario Land (Game Boy)

Geheime Aufzüge

Das Innere einer Pyramide ist seit Jahrtausenden ein Rätsel. Doch für einen richtigen Klempner, wie Ihr es seid, ist es ein leichtes, auch dieses unergründliche Geheimnis zu lüften. Gleich am Anfang der Welt 1-3 ist ein versteckter Aufzug zu entdecken, der es Euch durch eine tolle Abkürzung in dieser Welt erheblich einfacher macht. Lauft zu Beginn der Welt an den äußersten linken Bildschirmrand und springt hier nach oben, um diesen „Short Cut" zu entdecken.

Wer kennt das nicht? Gegen ein paar extra Münzen hat doch sicher niemand von Euch etwas einzuwenden. Wenn Ihr in der Welt 1-3 auf den ersten kleinen Löwen trefft, springt auf ihn, damit dieser aus dem Bild verschwindet. Links von dem Löwen befindet sich eine Steinreihe, in der drei Fragezeichenblöcke eingearbeitet sind. Zerbrecht nun den zweiten Stein von rechts und springt an derselben Stelle nochmal nach oben. Jetzt erscheint ein Lift, der Euch am oberen Bildschirmrand eine Menge Münzen sowie eine Abkürzung beschert. Das funktioniert natürlich nur, wenn Ihr Super Mario seid, denn sonst könnt Ihr die Steine ja nicht zertrümmern.

Einen weiteren Bonusaufzug findet Ihr in der Welt 3-2. Diese Welt ist kein angenehmer Ort für Leute mit Spinnenangst, aber was tut man nicht alles, um noch eine zweite versteckte Abkürzung zu finden. Wenn Ihr den vierten Wasserfall hinter Euch gelassen habt, steht Ihr wieder vor einer Steinreihe mit Fragezeichenblöcken. Zerbrecht nun den Block zwischen den beiden Fragezeichen und springt anschließend nochmals nach oben, um auch hier einen Lift in die Schatzkammer zu finden. Viel Spaß beim Plündern!



Verpaßt auf keinen Fall den Aufzug am Pyramideneingang.



Erst den Stein zertrümmern, dann könnt Ihr den unsichtbaren Lift finden.



Mit diesem Lift könnt Ihr Euch eine Abkürzung durch die Welt erschließen.

Zur Belohnung gibt´s Continues

Wie in jedem guten Jump 'n' Run-Spiel wird natürlich auch bei „Super Mario Land" der Spieler für seine gute Leistung mit einer Belohnung verwöhnt. Sicher ist es Euch schon aufgefallen, daß Ihr, obwohl schon alle Leben verbraucht waren, eine weitere Chance bekommen habt, um Tatanga nun endlich zu besiegen. Die Continue-Funktion wird nämlich anhand der Leistung von Euch selbst mitbestimmt. Und nun aufgepaßt! Für jeweils 100.000 Punkte werdet Ihr mit einem weiteren Continue belohnt. Also schnappt Euch Eure Game Boys und startet zur abenteuerlichen Punktejagd.

Die Nintendo Superstar-Galerie
(Teil 1)

Kennt Ihr sie alle? – Die Rede ist von den absoluten Superstars unter den Videohelden. Jeder von ihnen hat eine ganz eigene Persönlichkeit, jeder von ihnen eine aufregende Geschichte . . . Auf dieser Doppelseite wollen wir einige der Topstars vorstellen: ihre Vergangenheit, ihre Lieblingshobbies und ihre größten Erfolge.

Pac-Man

Geburtsort:
Kullerland (?)

Besondere Kennzeichen:
Rund, gelb und mit einer riesigen Klappe ausgestattet. Sein Eigensinn ist bereits Legende.

Hobbies:
Seine Familie ist sein größtes Hobby. Doch auch das Sammeln von Power-Drops und Früchtchen macht ihm große Freude.

Seine größten Videospiel-Erfolge:
Pac-Man (NES), Ms. Pac-Man (Game Boy), Pac-Attack (Super Nintendo), Pac-Man 2 (Super Nintendo)

Sein Videospiel-Verdienst:
Er gilt als Urvater der elektronischen Spiele. Seine Name war lange Zeit ein Synonym für Computer- und Videospiele. Gerade seine begrenzten Fähigkeiten, die erst auf dem Super Nintendo um ein Vielfaches erweitert wurden, fordern den Spielern hohe Geschicklichkeit und Konzentration ab.

Mario

Geburtsort:
Brooklyn/New York

Besondere Kennzeichen:
Auffällige Klempnerkleidung mit unpassend weißen Handschuhen, ein gepflegter Oberlippenbart, eher breit als groß.

Hobbies:
Pizza essen, Prinzessinnen retten, Pasta essen, Koopas stampfen, Junk Food verschlingen und natürlich den Schlaf der Gerechten schlafen.

Seine größten Videospiel-Erfolge:
Super Mario Bros. 1-3 (NES), Super Mario Land 1-2 (Game Boy), Super Mario World (Super Nintendo)

Sein Videospiel-Verdienst:
Oft kopiert und doch nie erreicht – Mario ist der König des Jump' n' Runs. Er ist der berühmteste Videospiel-Held, den es je gegeben hat. Mit seinem Konterfei versehen, verkaufen sich Gummistiefel genauso gut wie Limonade oder Schokoriegel.

Kirby

Geburtsort:
Dreamland

Besondere Kennzeichen:
Er ist pink und sieht aus wie ein Softball. Verwandlungsfähigkeit erstaunlich – immer für eine Überraschung gut.

Hobbies:
Glitzersterne polieren, als Flipperkugel einen draufmachen, Detektiv spielen. Sein größtes Vorbild: Humphrey Bogart.

Seine größten Videospiel-Erfolge:
Kirby's Dreamland (Game Boy), Kirby's Adventure (NES), Kirby's Pinball Land (Game Boy)

Sein Videospiel-Verdienst:
Er hat nur sein großes Mundwerk und doch nimmt er es saugend und pustend mit jedem Gegner auf. Der „wandelnde Edelknödel", so Kirbys Spitzname, scheint vor nichts und niemandem Angst zu haben.

Donkey Kong



Geburtsort:
Bananenpalme

Besondere Kennzeichen:
Ein Berg von einem Affen mit braunem Fell und wachen Augen, der sich in jedem Dschungel wohl fühlt.

Hobbies:
Bananen sammeln und fressen, Fässer aller Art, hübsche junge Frauen sammeln.

Seine größten Video-spiel-Erfolge:
Donkey Kong (NES), Donkey Kong (Game Boy), Donkey Kong Country (Super Nintendo)

Sein Videospiel-Verdienst:
Er war es, der einen mutigen Klempner namens Mario dazu brachte, in die Prinzessinnen-Rettungs-Branche einzusteigen. Auch bescherte der große Affe dem Super Nintendo das grafisch aufwendigste und innovativste Spiel der letzten Jahre.

Link

Geburtsort:
Hyrule

Besondere Kennzeichen:
Spitze Ohren, grüner Wams, grüne Zipfelmütze, scheint die ewige Jugend gepachtet zu haben.

Hobbies:
Edelsteine und Herzchen sammeln, mit Prinzessin Zelda flirten und sich im Schwertkampf üben. Sein großes Vorbild: Robin Hood.

Seine größten Videospiel-Erfolge:
The Legend of Zelda (NES), Adventure of Link (NES), The Legend of Zelda – A Link To The Past (Super Nintendo), The Legend of Zelda – Link's Awakening (Game Boy)

Sein Videospiel-Verdienst:
Sein stetiger Kampf gegen das Böse in Gestalt von Ganon machte das Land Hyrule und Prinzessin Zelda weltbekannt. Link schaffte es in seinen Abenteuern Action mit Rollenspielelementen genial zu kombinieren. Seine Fangemeinde kennt keine Altersgrenzen.

Samus Aran

Geburtsort:
Planet Zebes

Besondere Kennzeichen:
Sie versteckt ihre weiblichen Formen in einem widerstandsfähigen Kampfanzug. Niemand vermutet hinter dem gnadenlosen Weltraumjäger eine junge Frau.

Hobbies:
Samus liebt Rätsel aller Art und gibt selbst so manches auf. In ihrer Freizeit erholt sie sich von der kräfteraubenden Alienjagd, indem sie viel schläft und stundenlang in der Badewanne liegt.

Ihre größten Videospiel-erfolge:
Metroid (NES), Metroid II (Game Boy), Super Metroid (Super Nintendo)

Ihr Videospiel-Verdienst:
Sie stellte eindrucksvoll unter Beweis, daß auch Frauen ein heldenhaftes Videospielleben voller Action und Gefahren führen können. Samus Aran gilt als Pionierin der Videospiel-Frauenbewegung.

Simon Belmont

Geburtsort:
Transsilvanien

Besondere Kennzeichen:
Ohne seine Allzweckwaffe Peitsche verläßt Simon nie das Haus. Seine Haarpracht hat Modegeschichte geschrieben.

Hobbies:
Am liebsten liest er – vorzugsweise englische Klassiker wie z. B. „Dracula". Und was kaum jemand weiß, Simon ißt für sein Leben gern Gummibärchen, vor allem die leckeren roten.

Seine größten Videospiel-Erfolge:
Castlevania-Reihe (für alle Nintendo-Systeme)

Sein Videospiel-Verdienst:
Niemand hat es so oft mit den Mächten der Finsternis aufgenommen wie Simon. Düstere Gemäuer schrecken ihn genauso wenig wie der unstillbare Durst untoter Vampire. Er gilt als der erfolgreichste Vampirjäger der Videospielgeschichte.

DONKEY KONG COUNTRY

WEIT WEG. AUF EINER FERNEN INSEL. IN EINER DUNKLEN UND STÜRMI-SCHEN NACHT....

IM BAUMHAUS VON DONKEY KONG FEIERT MAN EINE FEUCHT-FRÖHLICHE PARTY.

MEHR BANANENBRÄU!

I WANNA ROCK 'N' ROLL...

NA, WIE WÄR'S?

HE, DONKEY, WER BEWACHT EIGENTLICH HEUTE NACHT DIE BANANENHÖHLE?

ICH HOFFE NICHT, DASS ICH DRAN BIN....

MACH DIR KEINE SORGEN, KUMPEL! DIDDY IST UNTEN. AUF IHN IST VERLASS!

DIDDY IST TATSÄCHLIH UNTEN. MUTIG UND STOLZ BEWACHT ER DEN EINGANG ZUM BANANENDEPOT.

VON WEGEN MUTIG....

DIE DA OBEN SCHEINEN JA VIEL SPASS ZU HABEN...

...WAHR SHEINLICH STECKEN SIE EINE BANANE NACH DER ANDEREN WEG!

DOCH DIDDYS AUFGABE IST WIRKLICH WICHTIG. DIE BANANENHÖHLE IST DAS HEILIGTUM DER GORILLA-GANG!

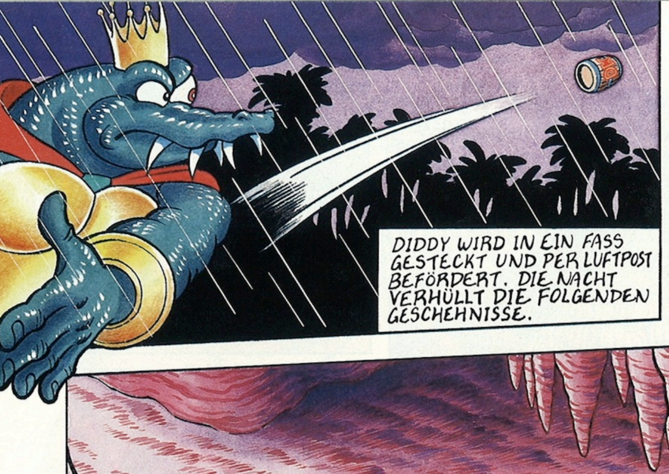
PLÖTZLICH....

!?

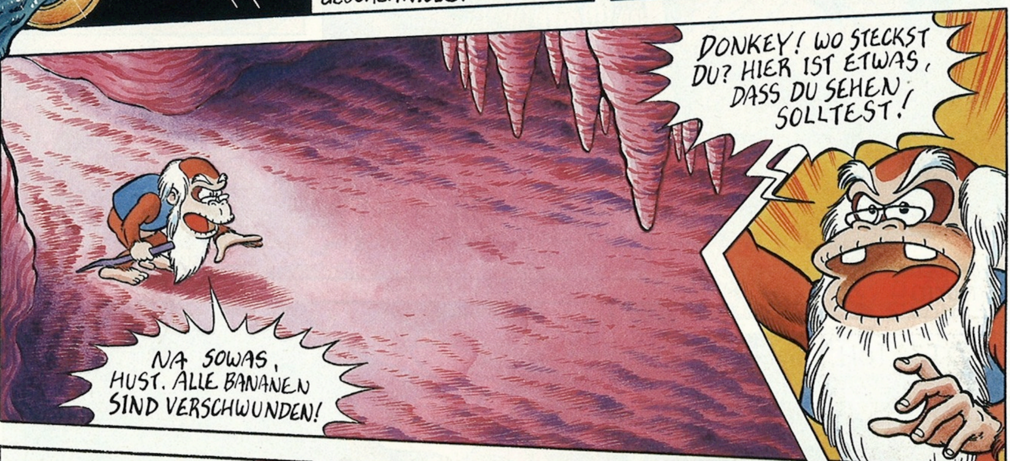
HI-HI-HI-HIIIILFFFEEE! KI-KI-KING K. ROOL!

ALLERDINGS! DER KÖNIG DER KREMLINGS WAR PERSÖNLICH ERSCHIENEN UND FÜHRTE NICHTS GUTES IM SCHILDE.

ICH FASS ES NICHT!

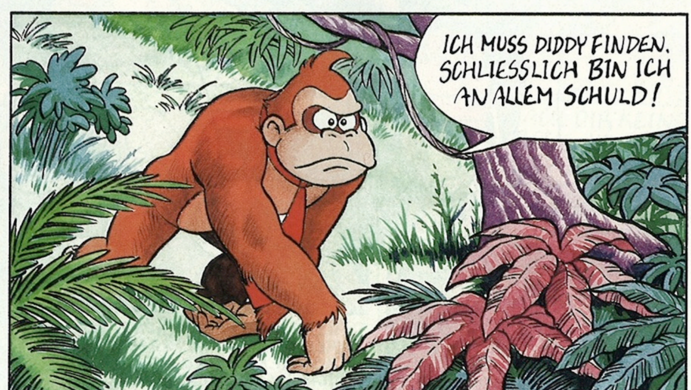

DIDDY WIRD IN EIN FASS GESTECKT UND PER LUFTPOST BEFÖRDERT. DIE NACHT VERHÜLLT DIE FOLGENDEN GESCHEHNISSE.


ERSTE SONNENSTRAHLEN LEITEN DEN NÄCHSTEN MORGEN EIN....


DONKEY! WO STECKST DU? HIER IST ETWAS, DASS DU SEHEN SOLLTEST!
NA SOWAS, HUST. ALLE BANANEN SIND VERSCHWUNDEN!

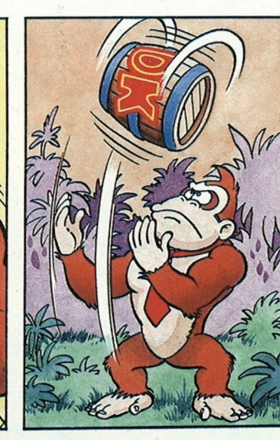

NOCH ETWAS VERSCHLAFEN WANKT DONKEY IN DIE HÖHLE.
BA-BA-BANANEN? WEG?

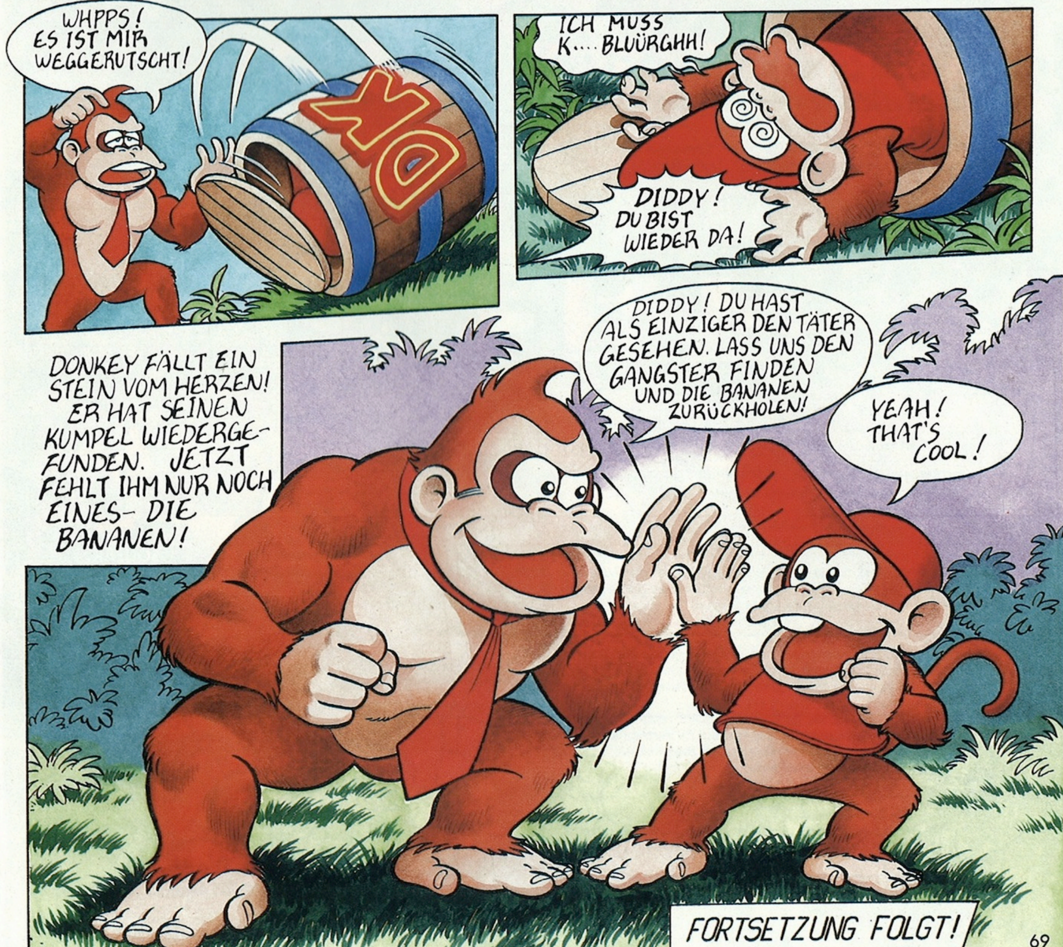

DIE BANANEN SIND DAS EINE PROBLEM....
....DOCH DIDDYS VERSCHWINDEN IST SCHLIMMER!


ICH MUSS DIDDY FINDEN. SCHLIESSLICH BIN ICH AN ALLEM SCHULD!


NANU? EIN FASS IM DSCHUNGEL?


IRGEND WAS SCHEINT HIER DRIN ZU STECKEN!

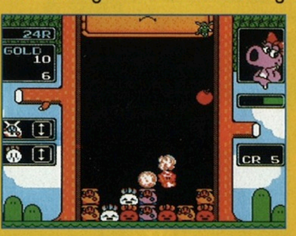
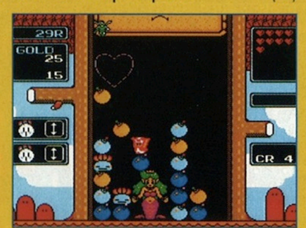



WHPPS! ES IST MIR WEGGERUTSCHT!
ICH MUSS K.... BLUÜRGHH!
DIDDY! DU BIST WIEDER DA!
DONKEY FÄLLT EIN STEIN VOM HERZEN! ER HAT SEINEN KUMPEL WIEDERGEFUNDEN. JETZT FEHLT IHM NUR NOCH EINES- DIE BANANEN!
DIDDY! DU HAST ALS EINZIGER DEN TÄTER GESEHEN. LASS UNS DEN GANGSTER FINDEN UND DIE BANANEN ZURÜCKHOLEN!
YEAH! THAT'S COOL!
FORTSETZUNG FOLGT!



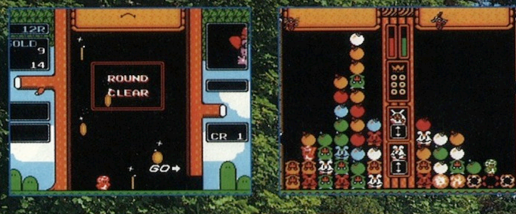
Puzzle-Spaß ohne Ende!

Mit „Wario's Woods", dem aktuellsten Knobel-Knüller aus dem Hause Nintendo, bekommen alle Tetris-Fans brandfrisches Futter für ihre nach neuen Herausforderungen dürstenden grauen Zellen. Wer „Tetris" liebte, wird „Wario's Woods" vergöttern! Eine Mischung aus Puzzle- und Strategie-Elementen bietet grenzenlosen Spielspaß! (ak)

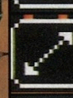
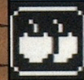
DAS BÖSE LEBT: WARIO!

Schon wieder ist es passiert: Wario ist in die liebste seiner Rollen geschlüpft – in die des Oberbösewichtes! Und diesmal kommt das Böse nicht nur vom Oberschurken aller Schurken, es kommt buchstäblich von oben! Wario hat es auf den putzigen Pilzkopf Toad abgesehen und schickt ihm allerlei garstige Monster und Kobolde in das Königreich der Pilzköpfe!

Monster und Kobolde

Je nachdem, welche Symbole am linken Bildschirmrand zu sehen sind, drängen verschiedenartige Monster und Kobolde in das Königreich der Pilzköpfe.

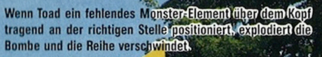
	Der vertikale Pfeil zeigt Toad, daß er diese Monster verschwinden lassen kann, wenn er sie in einer vertikalen, horizontalen oder diagonalen Reihe mit einer Bombe anordnet.
	Der diagonale Pfeil zeigt Toad, daß bestimmte Monster (Beakers, Scrams) erscheinen werden, die er nur verschwinden lassen kann, wenn er sie in einer diagonalen Reihe mit einer Bombe anordnet.
	Das Fragezeichensymbol zeigt Toad, daß die Monster (Dovos), die er verschwinden lassen will, zuerst ihre Farbe wechseln, bevor er sie verschwinden lassen kann.
	Das Kirschensymbol zeigt Toad, daß die Monster (Spooks), die er verschwinden lassen will, zuerst anfangen zu flackern, bevor er sie mit erneutem Treffer verschwinden lassen kann.



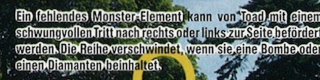
GRUNDLEGENDE TECHNIKEN

Die eindringenden Monster und Kobolde müssen mit Hilfe von Toad in horizontalen, vertikalen oder diagonalen Reihen gleicher Farbe gestapelt werden. Danach muß man noch eine Bombe draufpacken, und die meisten Biester verschwinden dann. Bestimmte Monstertypen verschwinden aber erst beim zweiten Anlauf. Außerdem besteht bei „Wario's Woods" dank Toad die Möglichkeit, schon gestapelte Elemente neu zu ordnen.

1 Wenn Toad ein fehlendes Monster-Element über dem Kopf tragend an der richtigen Stelle positioniert, explodiert die Bombe und die Reihe verschwindet.

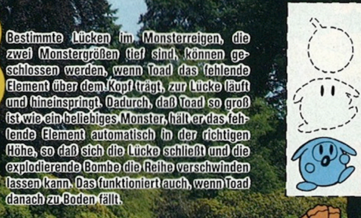


2 Ein fehlendes Monster-Element kann von Toad mit einem schwungvollen Tritt nach rechts oder links zur Seite befördert werden. Die Reihe verschwindet, wenn sie eine Bombe oder einen Diamanten beinhaltet.

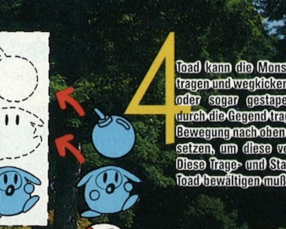




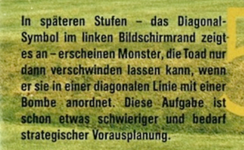
3 Bestimmte Lücken im Monsterreigen, die zwei Monstergrößen tief sind, können geschlossen werden, wenn Toad das fehlende Element über dem Kopf trägt, zur Lücke läuft und hineinspringt. Dadurch, daß Toad so groß ist wie ein beliebiges Monster, hält er das fehlende Element automatisch in der richtigen Höhe, so daß sich die Lücke schließt und die explodierende Bombe die Reihe verschwinden lassen kann. Das funktioniert auch, wenn Toad danach zu Boden fällt.



4 Toad kann die Monster nicht nur durch die Gegend tragen und wegkicken – er kann auch einzelne Monster oder sogar gestapelte Monsterreihen hochheben, durch die Gegend tragen und mit einer schwungvollen Bewegung nach oben auf eine schon bestehende Reihe setzen, um diese verschwinden lassen zu können. Diese Trage- und Stapeltechnik ist die häufigste, die Toad bewältigen muß.



5 In späteren Stufen – das Diagonal-Symbol im linken Bildschirmrand zeigt es an – erscheinen Monster, die Toad nur dann verschwinden lassen kann, wenn er sie in einer diagonalen Linie mit einer Bombe anordnet. Diese Aufgabe ist schon etwas schwieriger und bedarf strategischer Vorausplanung.

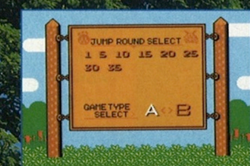



6 Auch bei der Bildung diagonaler Reihen hilft die Technik des Monster-Tragens. Toad muß das fehlende Monster oder eine fehlende Bombe über seinen Kopf haltend an die richtige Stelle tragen, so daß das Element die diagonale Reihe schließt.




RUNDEN-SPASS!

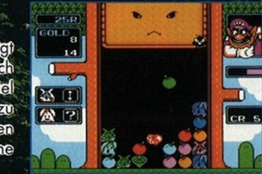
Vor Beginn des Spiels hat man die Möglichkeit, in einem Auswahlbildschirm verschiedene Optionen zu wählen. Entscheidet man sich für das Round-Game, kann man zwischen A- und B-Type wählen. Im A-Type Round-Game unterteilt sich das Spiel in verschiedene Runden, die nacheinander folgen, wobei normalgroße Monster erscheinen. Im Gegensatz dazu folgt im B-Type Game alle 10 Runden ein spezielles Endmonster, das im Verlauf der Endrunde durch geschicktes „Einmauern" und Sprengen besiegt werden muß.





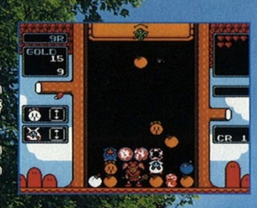
A-TYPE

Im normalen A-Type Game folgt Runde auf Runde, wobei nach jeweils fünf Runden das Spiel gespeichert wird, so daß man zu früheren Runden zurückkehren kann bzw. nicht ganz von vorne beginnen muß.



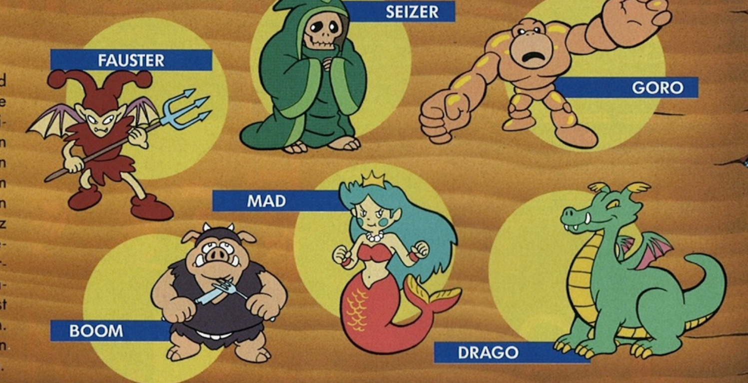
B-TYPE

Im speziellen B-Type Game erscheint nach jeder 10. Runde ein Endgegner, der im Spielverlauf durch eine besondere Einmauer- und Sprengtaktik besiegt werden muß. Gelingt dies nicht, wird man 5 Runden zurückgesetzt.



B-Type-Bosse

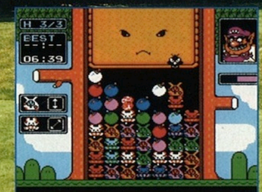
Im B-Type Game begegnet Toad verschiedenen Endgegnern. Seine Aufgabe ist es nun, den erscheinenden Endgegner geschickt in Kontakt mit den explodierenden Reihen zu bringen. Bei jedem Kontakt mit einer explodierenden Reihe, wird dem Endboß ein Herz aus seiner Lebensanzeige abgezogen. Sind alle Herzen weg, verschwindet der Endboß auf Nimmerwiedersehen und der Weg ist frei zu den nächsten Runden. Außerdem kann nun das Spiel an dieser Stelle gespeichert werden.



TIME RACE

Im Time Race-Modus kann man zu Beginn zwischen drei Schwierigkeits-Stufen wählen. Hat man sich für einen Schwierigkeitsgrad entschieden, wählt man die Rundenanzahl aus, die man schaffen will. Unterbietet man nun die bestehende Bestzeit im Lösen der Runden, wird die neue Bestzeit gespeichert. Ein rasanter Spielspaß, um mit Freunden um die Wette zu puzzeln.

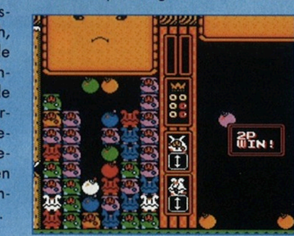






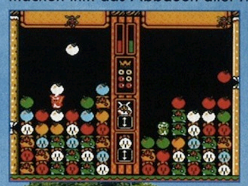
VS-BATTLE

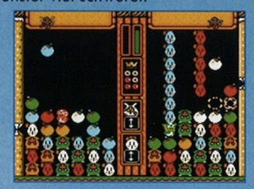
Im VS-Battle, dem 2-Spieler-Modus, können zwei Spieler gegeneinander antreten, wer zuerst alle Monster abgebaut hat. Man kann hier für jeden Spieler ein sogenanntes Handicap festlegen, indem man die erscheinenden Monster auswählt. So ist es z.B. möglich, daß Spieler 1 nur diagonale Reihen abbauen kann, während Spieler 2 auch vertikale und horizontale Reihen verschwinden lassen darf. Spieler 1 hat es dann viel schwerer. Außerdem kann für jeden Spieler getrennt die Anfangsstufe gewählt werden.



GIB'S DEM ANDEREN!

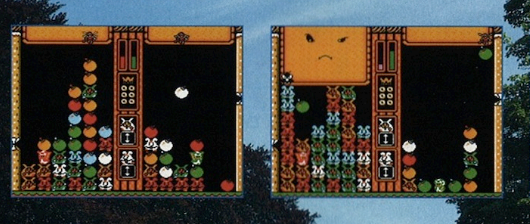
Die erste Strategie, seinem Mitspieler das Leben zu erschweren, ist, mehr als zwei Gruppen von Monstern verschwinden zu lassen. Als Ergebnis fallen beim Mitspieler eine Menge Monster nach unten und machen ihm das Abbauen aller Monster viel schwerer.





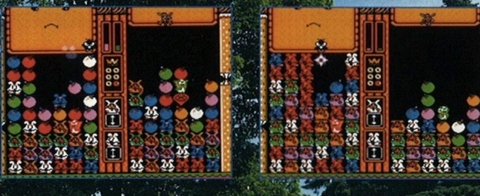
DIE WAND-ATTACKE

Immer wenn ein Spieler vier, fünf oder sechs Monster in einer Reihe abbauen konnte, senkt sich beim Mitspieler eine Wand ein, zwei oder drei Reihen nach unten, so daß er in Bedrängnis gerät.



DIAMANTEN-ANGRIFF

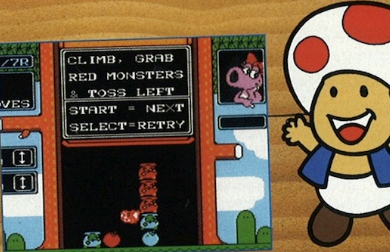
Eine besonders schöne Technik ist der Diamant-Angriff. Schafft es ein Spieler, einen zuvor gebildeten Diamanten verschwinden zu lassen, verwandeln sich beim Gegenspieler alle Bomben in Monster.



UNTERRICHT

„Wario's Woods" ist ein actiongeladenes Geschicklichkeitsspiel, das im Gegensatz zu anderen Tetris-Varianten eine schier unerschöpfliche Variationsfülle aufweist. Toad beherrscht viele Techniken, um die Monster in die richtige Reihenfolge zu bringen. Zu Beginn des Spiels kann man einen Modus anwählen, um sich die verschiedenartigsten Techniken lehren zu lassen. Es erscheinen verschiedene Monsterstellungen mit der genauen Bildschirmanweisung, welchen Knopf man wie drücken muß, um das Problem zu lösen. Der eingebaute Lehrer unterweist den Spieler in den verschiedensten Techniken, so daß einem schnellen Spielerfolg nichts im Wege steht.







WORTSCHNIPSEL

E B O T E R U N T L E S S U P S P A S W O S U P

R Y E R S A R S E R M T R E L L E E R M I I

N V A G C O S U P O D S E T F G A M

N D 3 K T A L S T K E Y O L A C E I

I O ' Y G A A R I I G H D O N A R I R

Y D E R S O A L D U C

K O N W A R

1. □□□□□□□□□□□
2. □□□□□□□□□□□□□
3. □□□□□□□□□□□□□
4. □□□□□□□□□□□□□□
5. □□□□□□□□□□□□□□□
6. □□□□□□□□□□□□□□□□□
7. □□□□□□□□□□□□□□□□□□
8. □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Mit den oben abgebildeten farbigen Wortschnipseln könnt Ihr die nebenstehenden acht Fragen beantworten. Die Farben der Buchstabengruppen helfen Euch beim Zusammensetzen der Lösungen. Überraschenderweise beinhaltet jede der acht Antworten ein Spiel aus der Nintendo-Welt.

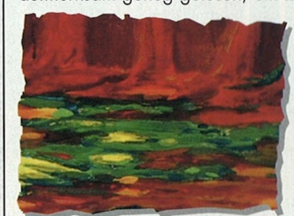
1. Ein Federvieh im Pogosprungfieber ist der Star.
2. Ein brandneues Geschicklichkeitsspiel für das NES.
3. Außerirdische bedrohen hier die Welt und müssen abgewehrt werden.
4. Aus der Videospielkinderstube 5 Klassiker auf einem Game Boy-Modul.
5. Eine scharfe Insel und ein Oberbösewicht spielen die Hauptrolle (Untertitel).
6. Dieses Spiel ist hip und kong.
7. Vier NES-Knaller auf einem Super Nintendo-Modul.
8. Vier neue Charaktere kämpfen um die Gunst der Zuschauer.

LESERRÄTSEL

Jan Olschewski aus Wolfenbüttel sandte uns die unten abgedruckten Fragen aus der Nintendo-Welt. Weiterhin schrieb er uns, daß er uns die Auflösung erst mit seinem nächsten Brief mitschicken wird. Seid Ihr schneller als er und könnt jetzt schon alle Fragen richtig beantworten?

1. Welche von Bowsers Kindern hatte sich bei „Super Mario World" in Burg 5 verschanzt?
2. Welches Poster war in Clubheft 93-1?
3. Auf welchem Platz in den Charts war „Mario Kart" im Heft 94-4?
4. Er haßt Gemüse! Es ist nicht Bowser!
5. Wieviele Rennstrecken gibt es in „Super Mario Kart"?
6. Was haben „Starwing" und „Stunt Race FX" gemeinsam?
7. Wie heißt der Pannenhelfer bei „Super Mario Kart" und welche Hilfsmittel hat er?
8. Welches Bild war im Kalender 93 des Clubheftes bei dem Monat August zu sehen?
9. Er ist gelb und macht Geisterjagd?
10. Er hängt am liebsten in einem Reifen.

So, und jetzt wird es ernst! Habt Ihr das Heft aufmerksam genug gelesen, um zu wissen, aus welcher Seite wir dieses Bild ausgeschnitten haben? Wenn nicht, dann solltet Ihr das ganze Heft noch einmal lesen. Schließlich haben wir uns viel Mühe damit gegeben.



Lösungswort aus Heft 6-1994: „FUNKY KONG"

Impressum

Herausgeber:	Shigeru Ota	Druck:	Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Redaktionsleitung:	Susanne Pohlmann (pn), Claude M. Moyse (cm)	Gestaltung:	Workhouse Co., Ltd., Tokio
		Covergestaltung:	Conteam, Groß-Gerau
Redaktion:	Andreas G. Kämmerer (ak), Marcus Menold (mm)	Club-Mitgliederverwaltung:	RTV, Weiterstadt
		Redaktionsanschrift:	Club Nintendo, Babenhäuser Straße 50, Postfach 1501, 63760 Großostheim
Redaktionsmitarbeit:	Doris Kapraun, Heike Zang		
Spieltechnische Beratung:	Wolfgang Ebert, Michael Friesl		
Projektleitung:	Annette Bernert	Konsumentenberatung:	01 30 – 58 06 (11 – 19 Uhr)
Satz:	Hamm & Rudolf GmbH, Frankfurt	Spiele-Hotline:	0 60 26 – 94 09 40 (13 – 19 Uhr)
Litho:	G.C.I., Yokohama	Redaktions-Fax:	0 60 26 – 95 03 10

Club Nintendo wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht. Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr.

Nächste Club Nintendo Ausgabe: März 1995



Ein sagenhaftes Action-, aufregendes Adventure-, faszinierendes Rollenspiel!
SECRET of MANA™
© 1993, 1994 SQUARE CO., LTD. All Rights Reserved. Licensed from SQUARE CO., LTD to NINTENDO CO., LTD.
0 045496 490423
Nur von Nintendo®
In diesem großartigen Abenteuer ist nichts so, wie es scheint. Gut ist auch böse, Freund auch Feind. Die Weltharmonie ist zerstört – das Böse regiert. Finde den Manabaum, die Quelle der magischen Kraft, und bring die Welt wieder ins Lot. Doch Du kämpfst unter harten Bedingungen: Monster und gefährliches Territorium erwarten Dich. Aber Du hast die Macht des Manaschwertes auf Deiner Seite. Such Dir bis zu zwei Freunde, und Ihr könnt mit dem Multi-Player-Adapter* gleichzeitig spielen. Aber nimm Dich in acht – dieses Super Nintendo™ Spiel, das Action-, Adventure- und Rollenspiel zugleich ist, wird Dir manches Rätsel aufgeben.
SECRET of MANA
Spiele-berater
*separat erhältlich
Mit deutschen Texten und 76seitigem Spieleberater
Nintendo®
Have more fun!